Mike Ferguson
Richard Pett
Adrian M. Pommier
Rick Maffei

Les Horreurs venues de Yuggoth & autres Contes



ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





6E ÉDITION FRANÇAISE

Les Horreurs venues de Yuggoth & autres Contes

MIKE FERGUSON, RICHARD PETT,
ADRIAN M. POMMIER ET RICK MAFFEI

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine

Goodman Games
www.goodman-games.com



Illustrations de couverture : Eddie Sharam

• *Les abominations d'Amazonie* **(Titre original : Abominations of the Amazon)**
Auteur : Mike Ferguson

• *Les feux de Sumatra* **(Titre original : Fires of Sumatra)**
Auteur : Richard Pett

• *Terreur sur le toit du monde* **(Titre original : Terror at the top of the world)**
Auteur : Rick Maffei

• *Les horreurs venues de Yuggoth* **(Titre original : Horrors from Yuggoth)**
Auteur : Adrian M. Pommier

Pour la version française

Illustrations de couverture : Mariusz Gandzel

Direction éditoriale et recherche photographique : Christian Grussi

Traduction et adaptation : Denis Huneau

Relecture : Lisette Hanrion

Portrait de H.P. Lovecraft & Créatures : Loïc « Greencat » Muzy

Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-43-6
Édition et dépôt légal : Mai 2012

WWW.SANS-DETOUR.COM

Table des matières

Préface

Age Of Cthulhu, des scénarios clefs en main pour L'Appel de Cthulhu

Se déroulant sur toute la surface du globe et arrachées aux pages de l'histoire cachée du monde, les aventures de la gamme Age of Cthulhu publiées par Goodman Games introduisent de nouveaux secrets et des horreurs hallucinées dans vos parties de L'Appel de Cthulhu.

Chaque aventure fournit des documents pour les joueurs en abondance, des cartes détaillées, et des investigateurs pré-tirés prêts à risquer leur vie et leur Santé Mentale pour affronter les horreurs d'un univers insensible.

Ce volume comprend quatre scénarios, séparés en deux recueils. *Le vaste champ du mal* rassemble « Les abominations d'Amazonie », "Les feux de Sumatra" et "Terreur sur le toit du monde". *Les Horreurs venues de Yuggoth* sont le dernier scénario de ce volume. Il met à disposition des joueurs et du gardien une autre liste d'investigateurs pré-tirés dédiée à cette aventure. Tous les scénarios de cet ouvrage sont des aventures d'investigation assez simples, taillées pour l'initiation et la découverte, ou des parties rapides.

Note à propos des passages descriptifs en italique

Les passages en italique dans les scénarios décrivent la situation telle que la voient les investigateurs. Vous pouvez lire ceux-ci à haute voix directement à vos joueurs, ou vous en inspirer pour faire vos propres descriptions.

Nous sommes à l'Âge de Cthulhu et les tentacules froids de la folie des temps anciens recouvrent le monde entier. Dans la compilation présente, constituée de trois aventures, les investigateurs voyagent à Sumatra, au Tibet et au Pérou, dans une quête désespérée pour découvrir des mystères qui mettent le monde en péril. Des volcans en éruption, la folie sur le toit du monde et des ruines incas, attendent les personnes assez courageuses pour tenter de démanteler le vaste champ du mal !

Les trois aventures contenues dans cette partie de l'ouvrage sont conçues pour être jouées de manière indépendante. Après tout, combien d'investigateurs survivent, en vérité, pour voir un nouveau jour se lever ? Pourtant, si le gardien décide de relier ensemble ces aventures, elles contiennent quelques éléments communs qui peuvent connaître, à sa discrétion, de nouveaux développements.

Une série de rêves a effectivement été insérée dans chacune des aventures qui suivent. Ces rêves, que les investigateurs peuvent avoir à des moments donnés au cours de chaque aventure, fournissent un fil conducteur ténu qui les traverse toutes. Si ces aventures sont jouées individuellement, le gardien doit se sentir libre de ne pas tenir compte de cette série de rêves. Mais si elles sont pensées comme un tout, les rêves proposés devraient fournir un lien qui les rendra plus cohérentes entre elles, formant ainsi une histoire de longue haleine. Le gardien doit également se sentir libre d'embellir les détails qui se dissimulent derrière ces rêves et de les utiliser pour souligner certaines parties des aventures ou incorporer d'autres éléments de campagne originaux.

Certains gardiens peuvent vouloir intégrer quelques-unes des présentes aventures à leurs propres scénarios, quand bien même il ne s'agirait pas de la totalité. Cependant, du fait que celles que nous vous proposons ici se déroulent dans quelques-uns des coins les plus reculés de la planète, parvenir à faire sortir les investigateurs des limites les plus banales de l'université Miskatonic peut souvent représenter un vrai défi.

Quant à la raison pour laquelle des investigateurs issus de villages assoupis de la Nouvelle-Angleterre partent en voyage à l'autre bout du monde, à la recherche d'artefacts anciens et de gros volumes dont la lecture pousse à la folie, il est possible qu'ils appartiennent à la Société Internationale d'Histoire & d'Archéologie *[NdT : Société inventée de toutes pièces pour les scénarios qui suivent]*. Librement affiliée à l'Université Miskatonic, cette Société est une organisation universitaire secrète s'intéressant aux sciences occultes, qui désire recueillir, pour ses propres fins, des connaissances indicibles et des reliques du temps passé. De nombreuses personnes riches et brillantes appartiennent à la Société et n'ont aucun scrupule à utiliser leurs considérables ressources pour acquérir des objets dont elles ont entendu parler dans des textes obscurs et poussiéreux.

Les investigateurs pré-tirés que vous trouverez à la fin de cette compilation sont tous, soit membres de la Société, soit employés par elle. À la discrétion du gardien, les investigateurs jouant une campagne au long cours peuvent être invités à rejoindre la Société ou être embauchés par elle pour une tâche spécifique, que ce soit pour leurs aptitudes physiques ou leurs compétences universitaires.

Le vaste champ du mal

Investigateurs pré-tirés

Détective privé

Occupation Détective
Profession Détective privé
Personnalité Tatillon
Âge 41 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de magie	13
Points de vie	15
Santé Mentale	65
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Forces de l'ordre, Pègre, Notables

Compétences

Connaissance
Droit 45 %
Langue maternelle : anglais 99 %
Langues : espagnol 21 %

Savoir-Faire
Métier : mécanique 30 %
Métier : serrurerie 40 %
Photographie 30 %

Sensorielles
Discrétion 45 %
Orientation 35 %
Psychologie 35 %
Trouver Objet Caché 41 %

Influence
Baratin 65 %
Négociation 35 %

Action
Armes à feu : armes d'épaule 40 %
Armes à feu : armes de poing 40 %
Athlétisme 45 %
Corps à corps : bagarre 55 %
Navigation 30 %

Histoire
Ancien marine dans la Navy pendant la Grande Guerre, vous vous êtes fait un nom comme détective, un enquêteur pragmatique, pur et dur, qui prendra tous les moyens qu'il juge nécessaires pour aller jusqu'au bout d'un mystère.

Journaliste

Occupation Journaliste
Profession Journaliste
Personnalité Anxieux
Âge 30 ans
Sexe Féminin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de magie	11
Points de vie	09
Santé Mentale	55
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Culturel, Globe-Trotters, Médias

Compétences

Connaissance
Langue maternelle : anglais 80 %
Sciences occultes 30 %

Savoir-Faire
Photographie 65 %

Sensorielles
Bibliothèque 60 %
Discrétion 55 %
Écouter 55 %
Psychologie 55 %
Trouver Objet Caché 45 %

Influence
Baratin 70 %
Persuasion 50 %

Action
Armes à feu : armes de poing 30 %
Athlétisme 30 %
Conduite 30 %
Corps à corps : bagarre 55 %

Histoire
Certains vous disent déterminée. D'autres arriviste. Quoi qu'il en soit, vous êtes de celles qui finissent toujours par obtenir le scoop recherché, qui peuvent considérer une histoire sous tous les angles e[illegible] terminent avec leur signature en première p[illegible] journaux.

Notes à propos des compétences

Réussir Le Vaste champ du mal peut dépendre de quelques compétences clés. S'il n'est pas indispensable de tous les investigateurs possèdent la totalité de ces compétences, il est recommandé que le groupe ait, dans son ensemble, la liste suivante à sa disposition :

Athlétisme, Baratin, Discrétion, Médecine, Métier : électricité, Métier : mécanique, Navigation, Persuasion, Sciences formelles : physique, Sciences humaines : archéologie, Sciences humaines : histoire, Sciences occultes, Se cacher, et Trouver Objet Caché.

Enfin, alors que la violence doit toujours être le dernier recours pour un investigateur, il n'est jamais mauvais d'aller reconnaître son chemin muni d'un pistolet ou d'un fusil.

Professeur

Occupation Universitaire
Profession Professeur d'Anthropologie, Université Miskatonic
Personnalité Obsessionnel
Âge 56 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de magie	10
Points de vie	12
Santé Mentale	50
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Universitaires, Culturel, Business

Compétences

Connaissance
Langue maternelle : anglais 99 %
Langues : allemand 40 %
Langues : espagnol 40 %
Langues : indonésien 30 %
Langues : tibétain 30 %
Sciences humaines : anthropologie 65 %
Sciences humaines : archéologie 90 %
Sciences humaines : histoire 50 %
Sciences occultes 20 %

Savoir-Faire
Médecine 25 %
Métier : électricité 35 %
Métier : mécanique 25 %
Premiers soins 35 %

Sensorielles
Bibliothèque 60 %
Écouter 45 %
Psychologie 45 %
Trouver Objet Caché 40 %

Influence
Crédit 50 %
Négociation 20 %
Persuasion 36 %

Action
Armes à feu : armes de poing 25 %
Athlétisme 35 %
Conduite 30 %
Corps à corps : bagarre 50 %

Histoire
Connu comme l'un des « vieux lions » de l'Université, vous avez encore aujourd'hui une curiosité insatiable et une forte envie de découvrir l'inconnu. Rien n'est pour vous insignifiant – tout vous fascine à sa manière. Aujourd'hui pourtant, vous ne souhaitez plus uniquement lire des ouvrages sur les domaines qui vous intéressent, mais voyager à travers le monde et les voir de vos propres yeux.

Baroudeur

Occupation Baroudeur
Profession Gentleman cambrioleur
Personnalité Méfiant
Âge 28 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Pauvre

Caractéristiques & Attributs

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de magie	12
Points de vie	14
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Globe-Trotteurs, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Compétences

Connaissance
Langue maternelle : anglais 65 %

Savoir-Faire
Métier : serrurerie 60 %

Sensorielles
Discrétion 70 %
Dissimulation 40 %
Écouter 50 %
Se cacher 40 %
Trouver Objet Caché 65 %

Influence
Baratin 50 %
Négociation 35 %

Action
Armes à feu : armes de poing 55 %
Athlétisme 50 %
Corps à corps : bagarre 55 %

Histoire
Vous êtes un homme qui sait comment obtenir ce qu'il veut, surtout quand il s'agit du bien d'autrui. Bien que vos débuts dans le larcin vous aient conduit à quelques fâcheuses années de prison, vous avez découvert une nouvelle carrière – le vol d'objets étranges, merveilleux, et souvent terribles, pour le compte de clients étranges, riches… et souvent terribles.

Artiste

Occupation Artiste
Profession Antiquaire
Personnalité Jovial
Âge 35 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de magie	14
Points de vie	13
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Culturel, Gotha (mécènes), Business

Compétences

Connaissance
Culture artistique : sculpture 50 %
Droit 35 %
Langue maternelle : anglais 80 %
Langues : allemand 26 %
Sciences formelles : astronomie 30 %
Sciences humaines : histoire 55 %
Sciences de la vie : histoire naturelle 35 %
Sciences occultes 25 %

Sensorielles
Bibliothèque 50 %
Discrétion 40 %
Dissimulation 30 %
Écouter 50 %
Se cacher 35 %
Trouver Objet Caché 50 %

Influence
Baratin 30 %
Négociation 55 %
Persuasion 36 %

Action
Armes à feu : armes de poing 40 %
Athlétisme 35 %
Corps à corps : arts martiaux (lutte) 40 %
Corps à corps : bagarre 50 %

Histoire
Longtemps fasciné par les histoires anciennes, vous avez consacré votre vie à rassembler des objets rares et extraordinaires du passé. Bien que vos spécialités vont plutôt vers la sculpture et les civilisations antiques, vous avez un don pour dénicher toutes sortes d'antiquités et les mettre dans les mains de ceux qui les recherchent.

Les abominations d'Amazonie

Par Mike Ferguson

À l'affiche

Professeur Duncan Edwards

Cet explorateur américain prend contact avec les investigateurs, car il est sur le point de faire une découverte qui va révolutionner les connaissances sur la civilisation inca : celle du trésor de Llanganatis ! Impatient et n'ayant pu attendre leur arrivée, il est fait prisonnier à son arrivée dans les ruines et finira sa vie dans un engin machiavélique qui extrait la peur des humains si les investigateurs n'arrivent pas à temps.

Ramón Rojo

C'est le guide que le professeur Edwards recommande aux investigateurs pour qu'il les conduise aux ruines.

Les Hommes Serpents

Les Hommes Serpents de ce scénario, après avoir régné sur l'endroit il y a quelque 2600 ans, dormaient depuis des siècles et ont été réveillés par l'intrusion du professeur Edwards dans les ruines qui les abritaient. Souhaitant reprendre le contrôle sur la région, ils ont à leur solde des hybrides hommes/Hommes Serpents que les investigateurs devront sans doute affronter sur le fleuve Amazone…

En quelques mots…

Les investigateurs partent pour le Pérou apporter leur aide au professeur Duncan Edwards. Arrivés à Iquitos, ils constatent malheureusement que le professeur n'est pas revenu de son expédition dans la jungle et doivent partir à sa recherche. Ils finissent par atteindre les ruines décrites par le professeur, qui sont aux mains d'Hommes Serpents récemment réveillés d'un sommeil millénaire. Parviendront-ils à libérer les membres de l'expédition, à se sauver eux-mêmes et à emporter quelques souvenirs du fameux trésor de Llanganatis ?

Implication des joueurs

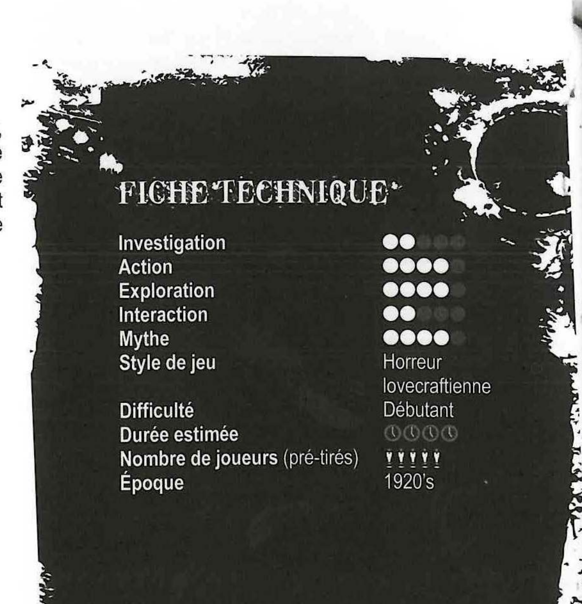
Les investigateurs sont contactés par le professeur Edwards pour qu'ils l'aident à découvrir le trésor de Llanganatis.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir** ce qui est arrivé à l'expédition du professeur Edwards.
- **Libérer** le maximum de membres de l'expédition qui sont prisonniers des Hommes Serpents et dispersés dans le complexe des ruines.
- **Défaire les Hommes Serpents** et, peut-être, détruire le complexe avant de retourner dans la civilisation.

Ambiance

Ce scénario d'exploration se déroule entièrement au Pérou, dans la jungle amazonienne puis dans les ruines d'un temple inca. Il faudra que les investigateurs s'adaptent à un complexe souterrain pensé par des esprits non humains et combattent avec intelligence les Hommes Serpents, sans compter le terrible Minhocão !



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●
Action	●●●●
Exploration	●●●●
Interaction	●●
Mythe	●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	
Nombre de joueurs (pré-tirés)	
Époque	1920's



Introduction

Il y a des siècles, l'Empire inca régnait sur les montagnes et les jungles du Pérou. Avec une culture imprégnée de puissance militaire et à travers de nombreuses réalisations étonnantes dans le domaine des arts et de la technologie, cette civilisation laissa une empreinte indélébile sur l'Amérique du Sud. Les Incas accumulèrent également, en lien avec cette puissance, d'énormes quantités de richesses. Extrayant de grandes quantités d'or et d'argent de la Cordillère des Andes, les Incas rassemblèrent des trésors dépassant l'imagination, chacun valant la rançon d'un roi.

Et pourtant, le conquistador espagnol, Francisco Pizarro mit fin à cette puissance. Usant de traîtrise et de force brutale, l'espagnol dévasta cette fière civilisation, au nom de la conquête et de la gloire. Beaucoup de trésors incas tombèrent en même temps entre les mains des conquistadors espagnols, qui fondirent la plupart de ces créations glorieuses en barres et revinrent avec elles en Espagne.

Cependant, le plus célèbre des trésors incas, le trésor de Llanganatis, ne fut jamais retrouvé par les Espagnols. Il s'agissait d'une gigantesque accumulation d'objets et d'or travaillé, censée avoir été cachée par le général Inca Rumiñahui au plus profond de la chaîne de montagnes de Llanganatis, située dans l'Équateur. Selon la légende, les Incas déplacèrent le trésor de sa demeure originelle dans les montagnes après avoir appris le meurtre de leur empereur, Atahualpa, des mains de Pizarro. Beaucoup de conquistadores cherchèrent le trésor, mais aucun d'entre eux ne parvint à le trouver.

Eté 1927 : Un explorateur américain, le professeur Duncan Edwards, pense avoir découvert l'emplacement du trésor de Llanganatis. Il estime que le trésor ne se trouve plus dans les montagnes, mais à l'intérieur d'une étrange ruine localisée dans les jungles du Pérou. Il contacte, dans le monde entier, des collègues de grande confiance pour l'aider à le retrouver. Il ne sait pas que, tandis qu'il est effectivement sur la bonne voie, il a en même temps involontairement scellé sa propre perte (et peut-être également celle des investigateurs). Car, alors que le trésor se trouve en effet dans lesdites ruines, il ne correspond pas à ce qu'on trouve habituellement dans les temples de pierre et autres bâtiments similaires. C'est le problème qui attend les investigateurs lorsqu'ils arrivent dans la ville péruvienne d'Iquitos.

Informations pour le gardien

Il y a environ 2600 ans, la civilisation de Chavín régnait sur les terres qui deviendraient un jour le Pérou. Les Chavíns adoraient un certain nombre de déités anthropomorphes, dont une divinité chthonienne représentée par un anaconda géant. Bien que quelques savants pensent que ce dieu-serpent était appelé Amarun – le tourbillon chaotique – d'autres, plus familiers avec l'occulte et les Grands Anciens, proposent un autre nom pour cette créature : Yig.

Les serviteurs de Yig, des Hommes Serpents venus de cités souterraines profondément enfouies sous la Cordillère des Andes, marchaient également parmi les Chavíns. Certains d'entre eux dirigeaient les temples comme prêtres ; d'autres régnaient sur les tribus chavínes comme rois, en particulier dans les jungles. Bien que moins puissants ou redoutables que le Père des Serpents, ces Hommes Serpents régnaient sur nombre de tribus chavínes comme de cruels despotes. Ils exigeaient de terribles sacrifices de la part de leurs esclaves humains, les tuant au travail ou les torturant dans le cadre de rituels sadiques, en général pour leurs seuls plaisirs hédonistes. Encore de nos jours, les hybrides hommes/Hommes Serpents se tapissent dans les ombres des villages les plus reculés du Pérou. Que de telles créatures foulent encore la terre témoigne de la cruauté monstrueuse de leurs ancêtres serpents.

Cependant, comme on le constate avec tous les despotes, le pouvoir des Hommes Serpents faiblit au fil du temps et leurs esclaves s'en rendirent compte. Les Chavíns pensèrent que Yig avait abandonné ses enfants. Lors d'une éclipse totale, en l'an 537 avant J.-C., les tribus chavínes vivant dans les jungles de l'Amazonie se soulevèrent contre leurs maîtres tyranniques et, dans l'obscurité, les massacrèrent.

Seule une poignée d'ignobles Hommes Serpents réussit à s'échapper dans les plus sombres recoins de la jungle amazonienne. Là, ils pénétrèrent dans d'étranges cryptes et se plongèrent dans un état d'hibernation afin d'éviter d'être tués par les Chavíns. Les tribus chavínes suivirent ces Hommes Serpents, mais, incapables de tuer leurs anciens maîtres, essayèrent à la place de détruire les cryptes. Leurs efforts se révélèrent infructueux et les Chavíns abandonnèrent la partie, laissant finalement la jungle avaler les cryptes.

Au cours des siècles, la civilisation chavíne se délita et finit par s'effondrer, laissant la place à d'autres cultures et civilisations qui également connurent leur essor puis tombèrent, jusqu'à ce que la civilisation inca naisse, elle-même, aux alentours de 1200 après J.-C. À cette époque, la crypte des Hommes Serpents en sommeil n'était connue des hommes que comme un lieu de grande puissance, où de terribles dieux serpents étaient adorés par ceux qui recherchent le pouvoir.

Au moment de la chute de leur empire, lorsque les conquistadors vinrent pour ravir les trésors des Incas, ces derniers emmenèrent leurs richesses dans cette crypte afin de les cacher. Ces Incas pensaient que les pouvoirs des dieux-serpents seraient capables de les protéger, eux et le trésor, des griffes de Pizarro et de ses soldats.



Cependant, en dissimulant le trésor, les Incas réveillèrent par inadvertance l'un des Hommes Serpents, un serviteur infirme et faible que ses frères aînés plus puissants appelaient Cyathothys. Réalisant que lui seul avait été ranimé et que les humains qui l'avaient réveillé le prenaient pour un dieu, Cyathothys vit là l'occasion d'être plus qu'un simple serviteur. Se faisant appeler « Yig », l'Homme Serpent se proclama chef des Incas qui s'étaient réfugiés dans la jungle. Laissant ses frères plus puissants continuer leur sommeil dans leur crypte, Cyathothys régna sur les Incas survivants et leurs descendants pendant les siècles qui suivirent, profitant tant des trésors des Incas que des plaisirs décadents que ses nouveaux esclaves pouvaient lui fournir.

Cette existence de quasi-dieu prit cependant fin avec l'arrivée de l'équipe du professeur Edwards. Avec seulement à sa disposition une poignée d'humains consanguins et d'hybrides hommes/Hommes Serpents pour servir leur faux dieu, Cyathothys se révéla incapable d'empêcher Edwards d'ouvrir complètement la crypte. S'attendant à découvrir le trésor légendaire de Llanganatis, Edwards et son équipe réveillèrent en fait ce qui restait des Hommes Serpents. Irrités par des humains qui osaient importuner leur sommeil – ainsi que par la lâcheté de leur frère Cyathothys, qui avait choisi de les laisser dormir si longtemps – les Hommes Serpents déclenchèrent les siècles de leur rage accumulée contre tous ceux qu'ils pouvaient trouver dans les ruines situées tout autour d'eux.

Aujourd'hui, les Hommes Serpents réveillés font plus que rêver, ils complotent. Ils cherchent à reconquérir la gloire qui était autrefois la leur. Et la seule chose qui s'interpose entre les Hommes Serpents et ces rêves de grandeur sont un petit groupe d'investigateurs intrépides qui se dirigent vers les ruines à la demande du professeur Edwards, ignorant ce qui les attend une fois qu'ils seront arrivés…

Résumé de l'enquête

Les abominations d'Amazonie est une aventure conçue comme une enquête de forme libre, dans laquelle les personnages-joueurs peuvent emprunter plusieurs chemins (et même, revenir sur leurs pas) dans leur quête, pour découvrir les secrets des ruines retrouvées par le professeur Edwards. L'aventure est organisée en scènes, de sorte que le gardien puisse facilement passer de l'une à l'autre selon ses besoins, sans devoir coller à un ordre strictement linéaire des événements.

- **Commencement pour les joueurs** : où les investigateurs arrivent au Pérou et apprennent des nouvelles inquiétantes sur le professeur Edwards et son expédition.
- **Scène 1 - Dans la gueule du serpent :** dans laquelle les investigateurs voyagent sur le fleuve Amazone et se fraient un chemin à travers la jungle, en direction des ruines, découvrant le long de leur parcours qu'une sorte de mal surnaturel a commencé à les pourchasser.
- **Scène 2 - Les ruines :** dans laquelle les investigateurs atteignent les ruines découvertes par le professeur Edwards et apprennent le sort malheureux subi par son expédition. Ils tombent également sur un



sinistre groupe d'autochtones, ainsi qu'une horrible bête prise au piège qui prétend être un dieu déchu.

- **Scène 3 - Derrière les murs de cuivre et de plomb :** dans laquelle les investigateurs rencontrent les horreurs qui se cachent sous les ruines et apprennent les secrets des Hommes Serpents. Ils découvrent également le trésor inca que le professeur Edwards et son expédition étaient venus chercher, ce qui les laisse avec des choix difficiles, s'ils souhaitent arrêter les Hommes Serpents… ou même survivre.

Enquêtes dans la jungle amazonienne

L'aventure contient un mélange d'action et d'enquête, mais se concentre principalement sur la première. Alors que les jungles de l'Amazonie sont remplies de périls, les investigateurs peuvent tracer leur route à travers la nature sauvage – et les ruines incas qu'ils recherchent – sans avoir à se battre en permanence. Toutefois, dans certains cas, il se peut qu'il ne leur reste que trois alternatives : combattre, fuir, ou mourir.

Si les investigateurs se trouvent complètement perdus sur ce qu'ils doivent faire, le gardien doit les faire se débattre un bref moment avant de les aider au moyen d'un test d'*Intuition* opportun. Il doit également se sentir libre d'utiliser quelques PNJ mineurs présentés dans les différentes scènes (lorsque cela est raisonnable), soit comme une méthode destinée à relancer l'aventure, si les choses mènent à une impasse, soit comme un moyen de donner aux investigateurs quelques conseils.

Commencement pour les joueurs

Avant que l'aventure ne commence, demandez à chaque joueur de décrire ses antécédents et ses liens avec le professeur Duncan Edwards ou avec le trésor de Llanganatis. Des exemples d'histoires sont fournis avec les personnages pré-tirés. Si vous utilisez des personnages originaux, nous vous suggérons les raisons suivantes pour expliquer pourquoi les investigateurs se dirigent vers le Pérou et la nature sauvage de l'Amazonie. Utilisez la raison qui semble la plus appropriée à chaque investigateur.

- **Nous sommes ici en quête de richesse** : le trésor de Llanganatis, perdu depuis longtemps pour la civilisation, est considéré comme l'un des plus grands trésors connus de l'Empire inca. Les chercheurs estiment que le trésor contient entre sept et sept cents tonnes d'or – sans compter les riches œuvres d'art ornées de bijoux censées également faire partie de ce trésor. Celui qui découvrira le trésor de Llanganatis deviendra riche, au-delà de tout ce que l'on peut imaginer… en supposant qu'il vive assez longtemps pour profiter de cette richesse, bien entendu.
- **Nous sommes ici pour aider le professeur Edwards** : des amis personnels ou des connaissances du professeur Edwards

peuvent trouver un intérêt direct à ce que leur collègue scientifique découvre le trésor, quelque chose qui est, pour ce vieil homme déterminé, la recherche de toute une vie. L'occasion d'aider Edwards, de celles qu'on n'a qu'une fois dans une vie, est tout simplement trop tentante pour ne pas la saisir, même si cela signifie parcourir la moitié du monde, loin du confort d'un chez soi.

L'aventure commence lorsque les investigateurs arrivent à Iquitos par un train en provenance de Lima (et, avant cela, à bord d'un paquebot venant de New York et ayant traversé le canal de Panama, si les investigateurs sont originaires des États-Unis).

L'arrivée à Iquitos

Votre traversée jusqu'au Pérou fut longue et épuisante. Le voyage de New York au port de Callao vous a pris près de deux mois et a connu bien des soucis – ce qui ne vous a pas trop surpris, car votre paquebot – le Croften Hall – est souvent appelé le « Faribole » par son équipage. Et, bien que le voyage par train à destination de Lima et de Yurimaguas ait pris des jours et non des mois, il vous a paru tout aussi long... Tout comme le dernier trajet en bateau en direction de la ville d'Iquitos et des forêts tropicales du Pérou. Cependant, vous êtes enfin arrivés et votre aventure peut véritablement commencer.

Vous vous dirigez maintenant vers un hôtel local, vous attendant à y retrouver, ce soir, le professeur Edwards et les autres membres de son expédition. Le professeur est arrivé au Pérou il y a plusieurs mois à la tête d'un groupe d'éclaireurs pour se rendre sur quelques ruines où il estimait pouvoir découvrir le trésor perdu de Llanganatis. Les lettres que vous avez reçues de lui indiquaient son enthousiasme, il sentait qu'il était près de faire une importante découverte, suffisamment en tout cas pour que vous ayez décidé de venir le rejoindre au Pérou.

Alors que vous regardez autour de vous à la recherche de quelqu'un – un chasseur peut-être, qui puisse venir prendre vos bagages – un homme grisonnant vêtu d'un costume étriqué sort de l'ombre et s'approche de vous. Il semble nerveux et évite de regarder directement l'un d'entre vous.

« Vous... amis du docteur Edwards, no ? », dit l'homme d'une voix chevrotante et avec un accent. Lorsque vous inclinez de la tête, il tergiverse pendant un moment puis sort une enveloppe de l'intérieur de sa veste. « Pour vous, alors ».

À ce stade, donnez aux joueurs les **Documents Amazonie A** et **Amazonie B** (page suivante), qui fournissent tous les deux quelques renseignements sur le professeur Edwards et son expédition, ainsi que sur l'endroit où ils se sont rendus. Le **Document Amazonie A** est un mot laissé par Edwards expliquant comment il a découvert l'emplacement exact du trésor de Llanganatis. Ce message explique également que lui et les membres de son expédition déjà présents au Pérou ont décidé de se rendre immédiatement sur le site du trésor et que les investigateurs doivent les rejoindre là-bas. Le **Document Amazonie B** est une carte indiquant comment aller d'Iquitos jusqu'au site du trésor – d'abord au moyen d'une embarcation, puis en se frayant un chemin à travers la jungle. Il contient également le long des marges quelques griffonnages bizarres faisant référence à des serpents, des peuples serpents, et des dieux serpents.

S'il en a la possibilité (par exemple, si les investigateurs choisissent immédiatement d'étudier de près les deux documents contenus dans l'enveloppe), l'homme portant le costume dépenaillé tente de s'éclipser et de quitter l'hôtel sans se faire remarquer des investigateurs. En cas d'échec (et s'il y est contraint par les investigateurs), l'homme

Le centre ville d'Iquitos au début du XX[e] siècle





Ramón Rojo

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Navigation	60 %

répond avec réticence aux questions qu'on lui pose – s'il peut y répondre.

L'homme s'appelle Esteban Rojo. C'est le frère cadet de Ramón, le guide mentionné dans le **Document Amazonie A**. Bien qu'Esteban semble avoir quelque chose à cacher, ce n'est pas le cas – il veut juste s'éloigner aussi rapidement que possible des investigateurs, car il n'a aucune envie de les accompagner, eux ou son frère, jusqu'aux ruines. Esteban ne sait pas de façon précise ce qui s'est passé là-bas et rien au sujet des Hommes Serpents qui se cachent dans les ruines.

Si les investigateurs l'interrogent, voici quelques-unes des réponses qu'il peut fournir, même si c'est à contrecœur et avec un important bégaiement :

- ***Où pensiez-vous aller ?*** « Loin d'ici. Mon frère pense que je devrais aller avec vous jusqu'aux ruines qui se trouvent dans la jungle. Il n'y a que du mauvais là-bas, je le crains. »
- ***Pourquoi pensez-vous cela ?*** « Certains membres de l'expédition étaient censés revenir il y a une semaine, deux peut-être. Mais personne n'est encore là. Ramón dit que c'est parce qu'ils ont découvert quelque chose d'important, mais je ne le crois pas. »
- ***Êtes-vous allé dans les ruines ?*** « Non, peu de gens l'ont fait. On dit le trajet difficile. Des légendes racontent que vivaient autrefois là-bas des adorateurs des dieux serpents, et que toutes sortes de serpents impies et d'autres créatures de la jungle les préservent de la vue des hommes. »
- ***Que savez-vous de ces adorateurs ou du « Peuple Serpent » ?*** « Peu de choses. L'essentiel de ce que je sais provient des légendes – ils ont disparu il y a longtemps dans la jungle pour échapper aux conquistadors. »

Esteban n'en sait pas tellement plus, hormis le fait qu'il a « un très mauvais pressentiment » au sujet de ce qui est arrivé à l'expédition du professeur Edwards. Cependant, après avoir été interrogé par les investigateurs, il consent à les emmener dans la matinée voir son frère Ramón et à les accompagner sur leur trajet vers les ruines. S'il parvient à échapper à l'attention des investigateurs, c'est alors Ramón qui se présente à l'hôtel le matin, dit qui il est, et propose ensuite d'emmener les investigateurs à bord de son embarcation.

Quelle que soit la manière par laquelle les investigateurs ont fini par rencontrer Ramón ou l'endroit où ils l'ont rencontré, voici ce qui se passe une fois qu'ils finissent par rejoindre son embarcation.

Document Amazonie A

Mes chers collègues,

Si vous lisez ceci, pardonnez mon absence. J'avais espéré vous attendre à votre arrivée à Iquitos, mais j'ai fait la découverte la plus extraordinaire qui soit ! J'ai appris l'emplacement exact du Trésor de Llanganatis. Il se trouve à peu près à l'endroit que je pensais, dans la jungle en direction du Nord-Est, mais je connais maintenant le site précis des ruines.

Bien des chercheurs ont essayé de décrypter le derrotero de Valverde, un curieux document censé révéler l'emplacement du trésor. Je sais que j'ai passé de longues nuits plongé dans ce texte, à essayer de le comprendre. Toutefois, par hasard, je suis entré en possession du document original. Lorsqu'on le tient devant la lumière d'une bougie, une inscription apparaît, dissimulée avec une encre invisible ! Elle m'a livré l'emplacement et désigné une carte (elle évoquait également des bêtes serpents, mais ce n'est que folie superstitieuse, de cela je suis certain) ! Une copie de la carte devrait se trouver avec la présente note.

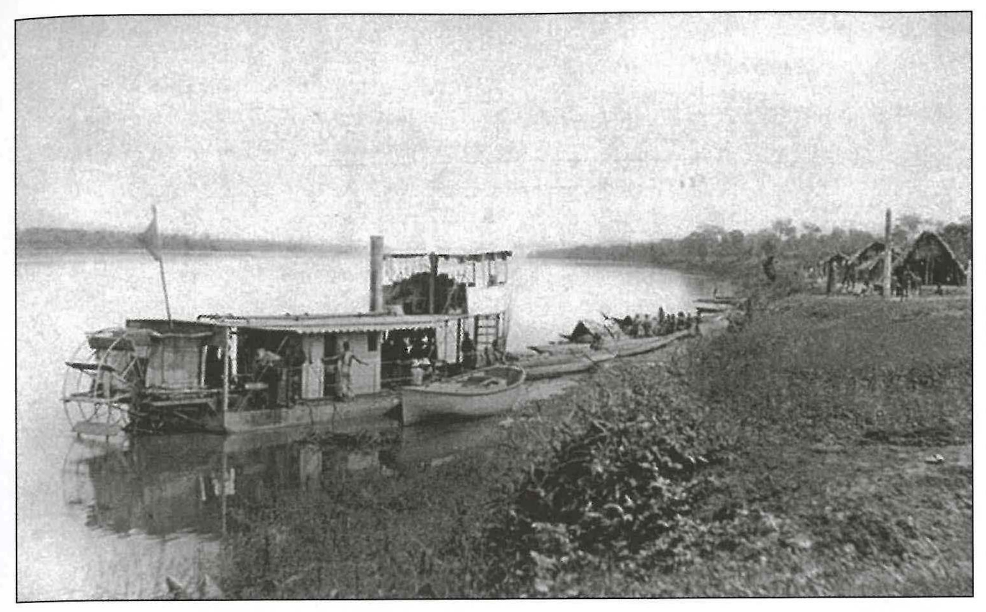
Inutile de dire que ceux d'entre nous déjà présents avons immédiatement décidé de nous rendre sur le site. Nous espérons pouvoir vous attendre lorsque vous arriverez, avec d'excellentes nouvelles et peut-être un trésor à examiner ! Si ce n'est pas le cas, ne craignez rien ; recherchez plutôt notre guide, un homme appelé Ramón Rojo, près des docks. Il vous attendra et vous conduira jusqu'aux ruines pour nous rejoindre, moi et le reste de l'expédition !

J'ai hâte de vous revoir !

Prof. Duncan Edwards

Document Amazonie B





Le bateau de Ramón

Alors que vous vous dirigez vers les quais d'Iquitos, vous commencez à vous demander pourquoi vous avez accepté ce voyage totalement fou. Le petit bateau que vous avez devant vous semble vieux et délabré, et une fumée noire se déverse de la machine à vapeur en grondant. Un homme grand et maigre portant une moustache semble inspecter la coque du bateau, mais il s'arrête et vous sourit lorsqu'il vous aperçoit.

« Les amis du professeur Edwards sont mes amis » dit-il en s'approchant de vous. « C'est une bonne chose de vous rencontrer enfin. Je m'appelle Ramón – j'espère que vous avez lu la lettre du professeur Edwards. Je vais vous emmener le voir sur le... le site. Je pense que vous serez satisfaits de ce qu'il a découvert. »

« Le navire sera prêt en fin d'après-midi – quelques réparations de dernière minute à faire. Après cela, nous pourrons partir ! »

Si les investigateurs décident de discuter avec Ramón pendant qu'il travaille (ou même, essayent de l'aider), il donne les renseignements suivants, à la discrétion du gardien :

- Le professeur Edwards est parti pour les ruines il y a un peu moins d'un mois, avec une demi-douzaine d'ouvriers péruviens et trois collègues (Viola Daniels, journaliste ; Malcolm Baxter, archéologue et Harold Lockwood, photographe renommé).
- Ramón confirme que le professeur Edwards et son groupe auraient dû revenir il y a déjà une semaine, mais, contrairement à son frère, il ne s'inquiète pas de ce retard. Il est convaincu que le professeur a fait la découverte dont il rêvait (Ramón est au courant de l'existence du trésor de Llanganatis) et que c'est la vraie raison de ce retard.

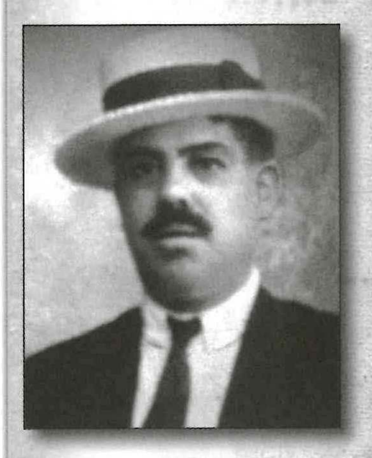
En plus de ces informations générales, le gardien doit se sentir libre de transmettre aux investigateurs toute connaissance tirée de l'Introduction ou des Informations pour le gardien p. 10, si cela contribue à faire avancer l'histoire de la manière la mieux adaptée à son style de jeu et à ses joueurs.

À partir de là, que l'aventure commence !

Pister	50 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	30 %

Attaques

• Arts martiaux (lutte)	30 %
Dégâts spéciaux	
• Machette	40 %
Dégâts 1D6 + Impact	
• Revolver cal.38	50 %
Dégâts 1D10	



Esteban Rojo

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Discrétion	50 %
Écouter	25 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	25 %

Attaques

• Carabine Lever Cal.30	50 %
Dégâts 2D6	



4 hybrides hommes/Hommes Serpents

CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Mouvement	6

Compétences

Athlétisme	75 %
Navigation	50 %

Attaques

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D4 + Impact	
• Arts martiaux (lutte)	30 %
Dégâts spéciaux	
• Carabine cal.30	45 %
Dégâts 2D6	

Perte de SAN : 0/1D3 points.

Scène 1 : Dans la gueule du serpent

Le trajet d'Iquitos vers les ruines prend quelques jours. La moitié du parcours se déroule sur l'Amazone, après quoi Ramón amarre son embarcation dans une zone à l'écart et conduit les investigateurs jusqu'aux ruines, à travers la jungle, sur une piste sinueuse. Les deux zones principales détaillées dans cette scène sont : une course-poursuite sur le fleuve et une rencontre sur le sentier qui mène aux ruines. À la discrétion du gardien, des zones supplémentaires peuvent être ajoutées pour fournir aux investigateurs davantage de renseignements et d'autres mystères.

Zone 1-1 : La poursuite

Une course-poursuite sur le fleuve Amazone

Vous naviguez depuis plusieurs heures sur le puissant fleuve que l'on appelle Amazone. Votre navire, quoique d'apparence ancienne et délabrée, a fendu avec une étonnante facilité les eaux profondes et a tenu beaucoup mieux que vous ne l'aviez initialement soupçonné. Il semblerait que vous allez pouvoir retrouver le professeur Edwards et les autres membres de son expédition plus tôt que prévu.

Soudain, vous entendez distinctement un coup de feu et une balle siffle au-dessus de vos têtes ! En vous retournant, vous apercevez une embarcation plus petite et plus rapide que la vôtre qui fonce dans votre direction. Trois hommes à l'air farouche, armés de fusils, sont à l'avant du bateau et ont visiblement la ferme intention de vous faire la peau. Vous apercevez également un autre homme à l'arrière, debout derrière le gouvernail, dirigeant son embarcation dans votre direction.

« Accrochez-vous », crie Ramón. Il pousse la manette des gaz et votre embarcation commence à accélérer. « Je crois pouvoir leur échapper ».



Ces hommes sont des hybrides hommes/Hommes Serpents, envoyés à Iquitos pour éliminer tout associé du professeur Edwards. Ce sont les descendants des autochtones chavíns et des Hommes Serpents des origines vivant dans les ruines que cherchait le professeur Edwards. Ils ressemblent pour l'essentiel à des humains normaux, hormis le fait qu'ils ont, sur leurs avant-bras, des morceaux d'écailles marbrés de vert. En raison de leur apparence troublante, les investigateurs doivent effectuer un test de *Santé Mentale* lorsqu'ils les voient de près (perte 01/1D3 points).

Les hybrides ont manqué les investigateurs à Iquitos, mais ont maintenant l'intention de s'en occuper sur les eaux de l'Amazone. Si les investigateurs demandent à Ramón d'arrêter le bateau afin de pouvoir discuter avec leurs poursuivants, ils font face à une tâche difficile. Les hybrides sont des créatures assoiffées de sang et n'ont aucun scrupule à tuer les investigateurs, même si ces derniers n'ont rien à voir avec l'expédition de professeur Edwards. Un test de *Baratin* (-10 %) peut fonctionner, mais seulement si les investigateurs arrivent à convaincre les hybrides qu'il reste encore à Iquitos des membres de l'expédition, ou qu'ils se sont dirigés ailleurs. S'ils sont convaincus, les hybrides exigent qu'au moins un investigateur les accompagne pour aller chercher cette partie imaginaire de l'expédition. Si le stratagème échoue, les hybrides passent à l'attaque.

Parlementer avec les hybrides peut également fournir aux investigateurs quelques indices sur la présence des Hommes Serpents dans les ruines, ainsi que leur confirmer que le professeur Edwards et son équipe sont en fâcheuse posture – si le gardien souhaite divulguer cette information.

Si les investigateurs décident de laisser Ramón essayer de distancer leurs poursuivants, ils sont immédiatement confrontés au problème suivant : le bateau des hybrides est plus rapide que le leur. Le bateau des investigateurs se déplace à 30 km par heure, celui des hybrides à 50 km par heure (cette vitesse est davantage fixée pour la simplicité dans un combat qui serait visionné sur une grille que pour l'exactitude historique, comme indiqué ci-dessous). Les investigateurs peuvent pousser la vitesse de leur bateau jusqu'à 40 km par heure en jetant des caisses et autres marchandises par-dessus bord (ce qui prend environ 1 minute), et jusqu'à 50 km par heure si un membre de l'équipage ou l'un des passagers saute (ou est jeté) par-dessus bord. Si plus d'un passager ou membre d'équipage est jeté par dessus bord, le bateau des investigateurs prend alors suffisamment de vitesse pouvoir pour distancer leurs agresseurs.

Pour les besoins de la course-poursuite, si le gardien souhaite la suivre avec précision, il convient de supposer que le fleuve fait, à n'importe quel point donné, environ 30 m de large et 6 m de profondeur, et que les embarcations font toutes les deux 5 m de large et 9 m de long. Partez du principe que, si une carte comportant une grille est utilisée, le bateau des investigateurs se déplace de 6 cases par round de combat lorsqu'il est complètement chargé, et celui des hybrides de 10 cases. Jeter la cargaison par-dessus bord donne au bateau des investigateurs un Mouvement de 8 cases et jeter ensuite des gens par-dessus bord lui donne un Mouvement de 10 cases ou plus (ce qui peut ne pas être absolument exact sur le plan historique ou sur celui de la physique, mais est destiné,

pour ainsi dire, à simplifier les choses afin de rendre rapide la course-poursuite).

Si les investigateurs tentent de se dissimuler sur leur embarcation sans rien faire d'autre, les hybrides qui tirent sur eux subissent un malus de -10 % à leurs tests d'attaque. Si les investigateurs ripostent ou pilotent le bateau, les hybrides n'ont alors aucun malus.

Si un investigateur pilote le bateau parce que Ramón est en train d'attaquer les hybrides ou parce qu'il est mort, permettez-lui d'y arriver avec un test de *Conduite* (-10 %), ou de *Navigation* (sans malus). Si le gardien veut vraiment rendre les choses intéressantes, il peut placer des éléments dans la rivière, comme de gros rochers ou autres obstacles de taille similaire. Partez du principe que, si le bateau des investigateurs entre en collision avec un élément (y compris l'autre embarcation), il subit suffisamment de dégâts pour couler en quelques minutes.

Tout investigateur qui souhaite passer d'un bateau à l'autre en sautant peut réaliser cette prouesse lorsque les bateaux se trouvent à moins de 3 mètres l'un de l'autre (test d'*Athlétisme*). Si le test échoue, l'investigateur qui tombe peut, soit rejoindre la rive à la nage (test d'*Athlétisme*) soit, s'il est assez proche, remonter à bord de l'un des bateaux (test d'*Athlétisme*, suivi d'un autre à -10 %).



Indices

Si les investigateurs capturent un hybride, ils seront dans l'impossibilité de recueillir de leur part beaucoup d'informations – ces créatures sont fanatiquement fidèles à leurs maîtres Hommes Serpents et tenteront de se suicider plutôt que de les trahir. Cependant, si les investigateurs parviennent à engager la conversation avec l'un d'entre eux, ils peuvent, en réussissant un test de *Baratin*, apprendre les éléments suivants : qu'une certaine forme de créatures serpents vit dans les ruines ; que ces dernières ont capturé le professeur Edwards et les membres de son expédition ; et que, dans quelques jours, elles ont l'intention de tuer leurs captifs.

Zone 1-2 : Les secrets des Serpents

Une rencontre morbide

Vous marchez depuis des heures sur ce sentier qui traverse la jungle, un chemin étroit en lacets et fort sombre – souvent, vous ne voyez rien hormis les feuilles et les branches des arbres à quelques centimètres de votre visage. Vous prenez conscience que, sans un guide, il vous serait facile de vous perdre dans cette nature sauvage. Aussi dangereuses aient été les eaux du fleuve Amazone, c'est comme si vous aviez été plus en sécurité là-bas qu'ici. Au moins, sur le fleuve, vous pouviez voir d'où venait le danger.

Légèrement devant vous, vous entendez soudain Ramón crier : « ¡ Dios mío ! » s'exclame-t-il. « J'ai peur qu'il soit mort ! »

Comme vous vous approchez de quelques pas, vous voyez votre guide debout au-dessus du corps d'un homme vêtu d'un treillis militaire taché de sang. Un appareil-photo et un sac à dos déchiré gisent à côté du corps, et l'une de ses mains est gravement mutilée. Le cadavre serre très fort quelque chose dans ses mains et, même dans la mort, semble refuser de la lâcher.

Il s'agit d'Harold Lockwood, un photographe qui faisait partie de l'équipe d'expédition du professeur Edwards – s'il est présent, Ramón peut l'identifier. Les hybrides vivant dans les ruines l'ont attaqué lorsqu'il a tenté de s'enfuir. Bien qu'il ait réussi à échapper à leurs griffes et retourner dans la jungle, leurs attaques – et celles de la créature minhocão (voir **Zone 2-4**) – se sont avérées fatales.

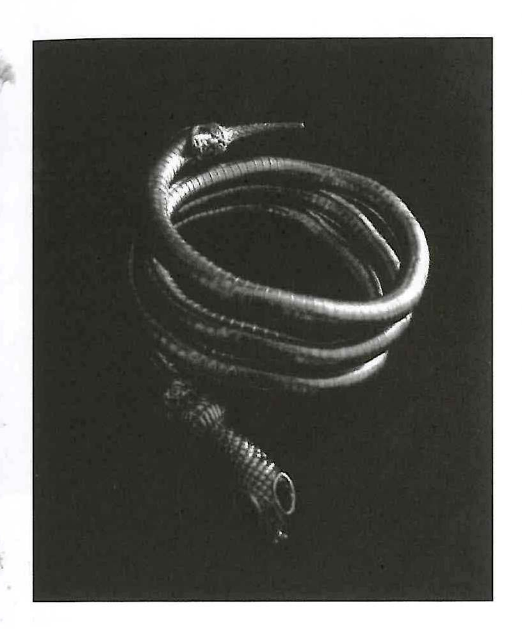
Indices

Aucune des possessions normales de Lockwood ne se révélera d'un grand intérêt, sauf peut-être l'appareil-photo et deux notes mystérieuses. Dans le cas improbable où l'un des investigateurs a les moyens de développer la pellicule, il constate (test de *Photographie*) que Lockwood a pris des photos des ruines, du trésor… et des Hommes Serpents.

Il est plus que probable que les investigateurs ne seront capables de lire que les deux notes. La première détaille le contenu de la pellicule. Elle indique : « *Rouleaux 1-5 :*

Trajet sur le fleuve, Rouleaux 6-7 : Parcours à travers la jungle, Rouleaux 8-13 : Ruines extérieures – preuve de la présence d'autochtones ? Rouleaux 14-17 : Pyramide, Rouleaux 18-19 : trésor !!! OUI !, Rouleau 20 : les dieux existent-ils »... et la partie inférieure du papier est arrachée. La deuxième note est écrite à la main par le professeur Edwards et stipule, de manière sibylline :

« SEULS LES RÊVES PEUVENT NOUS SAUVER. »



La chaîne en argent que tient la main de Lockwood faisait partie du trésor perdu. Si les investigateurs ouvrent la main de force, ils aperçoivent un petit pendentif en forme de trois serpents entrelacés. Un test de *Sciences humaines : histoire* ou de *Sciences humaines : archéologie* réussi signifie que les investigateurs reconnaissent le pendentif comme réalisé par les anciens Incas ; un test réussi de *Sciences occultes* signifie que les investigateurs identifient le pendentif comme étant un symbole de prophétie ou de rêves.

Lockwood tient également dans sa main un petit flacon rempli d'un liquide bleu ; les investigateurs réussissant un test de *Sciences formelles : chimie*, de *Médecine*, ou de *Sciences de la vie : pharmacologie* (-10 %) l'identifient comme une préparation locale censée, selon les autochtones, favoriser la guérison ou le sommeil, tandis que ceux qui réussissent un test de *Sciences occultes* (-10 %) savent qu'elle est utilisée pour provoquer des visions prophétiques. Ceux qui réussissent des tests de *Sciences occultes* à la fois pour le pendentif et pour le flacon savent qu'ils sont destinés à être employés conjointement. Le flacon contient l'équivalent de 3 doses complètes.

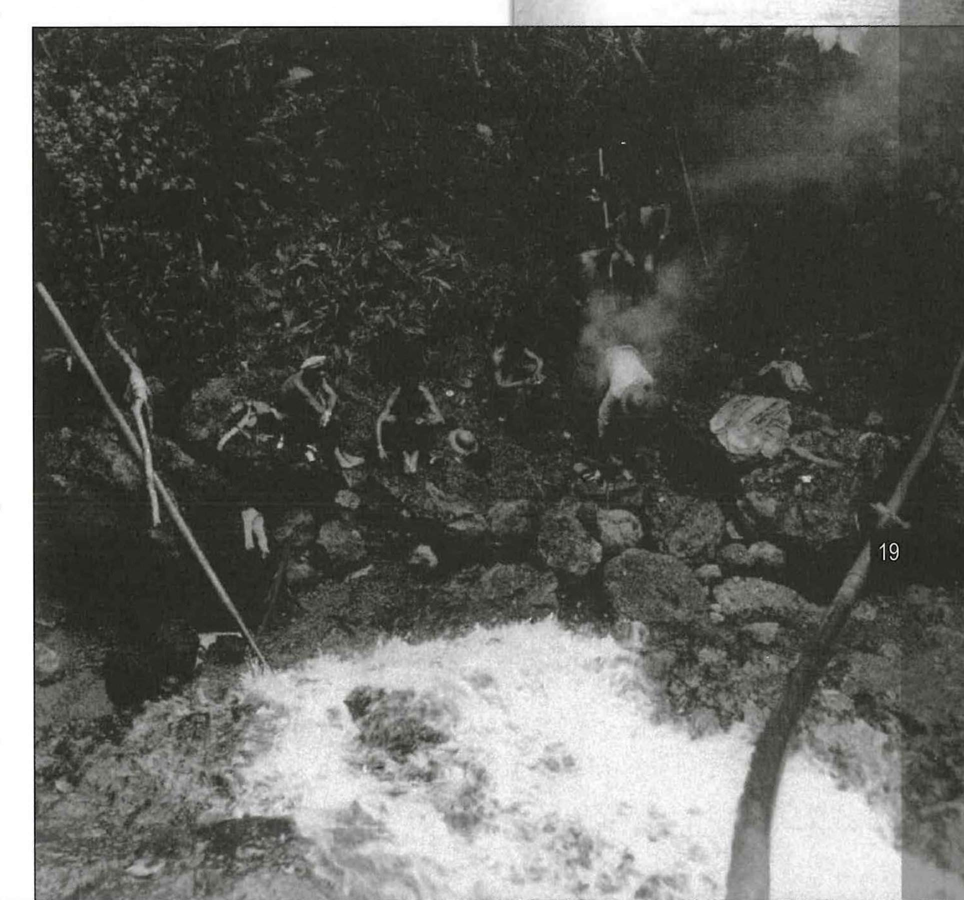
Si un investigateur boit le contenu du flacon sans porter la chaîne et le pendentif, il commence à avoir de folles hallucinations. Il voit sa chair se déchirer et s'ouvrir, puis des dizaines de serpents se répandre de son corps en se tortillant. Demandez à cet investigateur d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D6 points) après cette vision initiale. Un investigateur portant le pendentif tout en buvant le liquide n'a pas cette vision initiale.

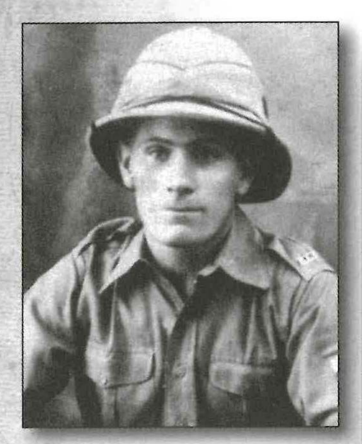
Après cela, tout investigateur ayant bu le liquide entrera dans un état de transe au cours duquel il aura des visions éventuelles de l'avenir. Ces visions sont celles d'une pyramide, du professeur Edwards et des autres membres de l'expédition menacés par des Hommes Serpents à la silhouette ombreuse. Ils se voient là, en train de secourir l'expédition, et la pyramide sauter dans une fantastique explosion. La vision dure approximativement cinq minutes.

Lorsqu'ils se réveillent de leur transe, ils savent instinctivement que s'ils retournent à Iquitos, Edwards et son expédition sont condamnés et qu'au contraire la seule chance de survie de ces derniers réside dans leur décision de se diriger immédiatement vers les ruines pour leur porter secours – bref, ils n'ont pas le temps de retourner à Iquitos chercher de l'aide. En outre, si un investigateur ayant bu le liquide est blessé, il guérit de 1D6 points de vie.

Conclusion de la Scène 1

Après les événements de la Scène 1, les investigateurs doivent être conduits sur leur route vers les ruines et les cauchemars qui les y attendent. Selon la façon dont se sont déroulés les événements de cette scène, ils devraient au minimum savoir que des Hommes Serpents s'y cachent et peut-être qu'une pyramide les attend, ainsi qu'une énorme explosion.





Malcolm Baxter

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Scène 2 : Les ruines oubliées

La scène 2 se déroule dans les ruines où les Incas amenèrent, il y a des siècles, le trésor de Llanganatis, et où les Hommes Serpents ont sommeillé pendant des siècles. Leur réveil récent a fait fuir la plupart des autochtones humains (et quelques hybrides) qui avaient vécu dans les ruines, dirigés par Cyathothys, l'Homme Serpent dégénéré qu'ils prenaient pour Yig. Seule une poignée d'autochtones demeure, qui vivent dans la crainte absolue des Hommes Serpents récemment réveillés. Ils font ce que leur disent ces derniers, mais tous sont désespérés et pensent que Yig les a abandonnés, ou bien les teste, et feront ce qu'ils croient nécessaire pour rétablir l'ordre dans les ruines.



Résumé de la Scène

Les investigateurs arrivent dans les ruines à la recherche de l'expédition du professeur Edwards et dans l'espoir de parvenir à la sauver. Ils rencontrent les habitants des ruines – certains vaguement humains, d'autres pas – et ont la possibilité de sauver quelques membres de l'expédition. Ils apprennent également l'emplacement du trésor de Llanganatis et l'endroit où le professeur Edwards est retenu captif. Selon ce que les investigateurs ont appris dans la **Scène 1**, ils seront soit surpris par ce qu'ils découvrent, soit en mesure de prendre l'avantage sur leurs ennemis.

Zone 2-1 : Le bassin de purification

Un bassin en sale état

Vous apercevez devant vous un bassin géant rempli d'une eau stagnante à l'odeur fétide, de forme rectangulaire et sans doute réalisé par la main de l'homme. Il est protégé du ciel et des éléments par un toit en pierre soutenu par de nombreuses colonnes. Toutefois, certaines parties de ce toit se sont effondrées et de la mousse et des plantes grimpantes recouvrent une grande partie de la structure restante. À l'extrémité du bassin, vous distinguez vaguement la forme d'une estrade et, dessus, les restes d'une statue brisée.

Près de la statue, vous apercevez les silhouettes imprécises de deux hommes tenant des fusils. Vous pouvez les entendre se parler à voix basse, bien que vous ne soyez pas entièrement certains de ce qu'ils disent. Les hommes surveillent quelqu'un – ou quelque chose – qui est attaché et semble se contorsionner. L'un des hommes donne un coup de pied dans la silhouette et ses mouvements se ralentissent.

Les « deux hommes » sont en réalité des hybrides fidèles aux Hommes Serpents de la **Scène 3**. La personne ligotée et bâillonnée est Malcolm Baxter, un autre membre de l'expédition d'Edwards. Il a été demandé à ces hybrides de surveiller leur prisonnier jusqu'à ce que leurs maîtres aient besoin de lui dans leur repaire.

Jusqu'à récemment, une autre personne de l'expédition – Viola Daniels – était détenue avec Baxter. Certains hybrides moins fidèles aux Hommes Serpents récemment réveillés l'ont cependant emmenée sous de faux prétextes (pour plus de détails, voir la **Zone 2-3**). Ni Baxter, ni les hybrides qui le gardent ne connaissent les raisons pour lesquelles elle a été emmenée, mais ils savent qu'elle a été conduite en un lieu sacrificiel.

Les hybrides ne s'attendent pas à la présence d'intrus, de sorte que, si les investigateurs sont prudents (tests de *Discrétion*), ils peuvent gagner l'avantage de la surprise contre les hybrides. S'ils obtiennent l'attention de Baxter sans attirer le regard vigilant de ses gardes, Baxter essaie de distraire ceux-ci en donnant ainsi aux investigateurs + 20 % à leurs tests de *Discrétion*.

Les hybrides sont loyaux envers leurs maîtres Hommes Serpents, mais ils ne sont pas stupides. Si, au cours d'un combat, les

Les ruines oubliées

2-2
2-3
2-4
2-1
2-2
N
= 3 m

investigateurs prennent le dessus, ils menacent de tuer Baxter si les investigateurs ne cessent pas leurs attaques ou tentent de fuir à travers la forteresse située sous la pyramide afin d'avertir les Hommes Serpents.

Indices

Si les investigateurs parviennent à délivrer Baxter, il apparaît vite qu'il est quelque peu dérangé, parce que sa première préoccupation reste le trésor. Il l'a vu et sait exactement où il se trouve à l'intérieur de la forteresse située sous la pyramide. Il est préoccupé par le sauvetage de Viola et du professeur Edwards, mais est en même temps convaincu que l'aide des investigateurs peut permettre à la fois de vaincre les Hommes Serpents et de récupérer le trésor.
Selon la manière dont les événements se déroulent dans la **Zone 2-3**, il est également au courant de la présence de la dynamite au sommet de la pyramide et peut suggérer de l'utiliser si les choses commencent à aller mal (le gardien devrait à ce moment se référer à la section de l'aventure intitulée « Quand on fait boum »).
Les statistiques des hybrides présents dans cette zone sont les mêmes que ceux de la **Zone 1-1**.

Zone 2-2 - Où les créatures vivent

Les huttes

Vous voyez une petite hutte à toit de chaume, une des nombreuses qui se dressent dans cette clairière de la jungle. Pour l'essentiel, elle paraît vide et abandonnée.

Les descendants humains des Incas qui amenèrent autrefois le trésor en ce lieu vivaient dans ces huttes, servant et adorant un Homme Serpent dégénéré appelé Cyathothys, qu'ils prenaient pour Yig. Lorsque le reste des Hommes Serpents s'est réveillé il y a quelque temps, la plupart de ces êtres humains ont fui. Seuls quelques humains/Hommes Serpents hybrides ont choisi de rester. Les huttes contiennent quelques preuves de cet exode (articles de journaux, objets abandonnés précipitamment, etc.).

Valeurs dérivées

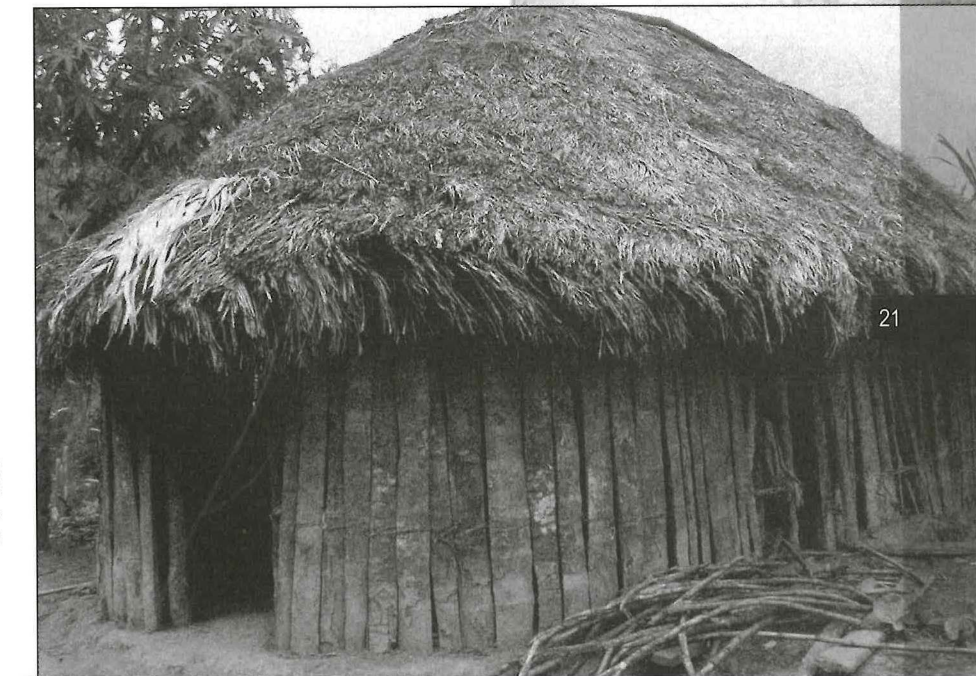
Impact	0
Points de Vie	4 (blessé)
Santé Mentale	50

Compétences

Persuasion	20 %
Sciences humaines :	
- archéologie	70 %
- histoire	90 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	45 %
Sciences occultes	60 %

Attaques

• Armes d'épaule	45 %
• Armes de poing	25 %





Viola Daniels

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Discrétion	20 %
Écouter	60 %
Psychologie	50 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

• Armes de poing 20 %

Zone 2-3 - Sacrifice !

Le temple du sacrifice

Ce bâtiment en ruine semble avoir été autrefois un temple. Cependant, son toit s'est apparemment effondré depuis longtemps, ne laissant pour l'essentiel que des décombres. Quelques statues en ruines représentant des serpents et des Hommes Serpents sont dispersées dans ces décombres, avec quelques colonnes en pierre qui ne montent plus que vers le ciel.

Une femme, criant et sanglotant de manière hystérique, est attachée à l'un des piliers. Quatre hommes, vêtus de haillons et de robes en lambeaux, l'entourent. L'un d'entre eux tient dans ses mains un grand couteau recourbé et semble s'acharner à la découper. Les autres psalmodient un chant sinistre et désolé, rempli de désespoir.

Une fosse en pierre se trouve à proximité de la femme et du pilier. Elle paraît obscure et profonde, mais, même de l'endroit où vous vous trouvez, vous discernez des taches de sang sombres tout autour de ses parois et une montagne d'os noircis gisant à l'intérieur.

Les quatre hommes sont eux aussi des hybrides humains/Hommes Serpents, fanatiquement loyaux envers leur dieu « Yig » (qui, en réalité, n'est autre que Cyathothys, l'Homme Serpent dégénéré). Ils ont été témoins du réveil des Hommes Serpents sous la pyramide et ont vu Cyathothys capturé et fait prisonnier par ces créatures. Et, comme ils pensaient que Cyathothys était un dieu, ces faits les ont complètement terrifiés et ils ne savent plus quoi penser. Ils obéissent aux Hommes Serpents par peur, mais ce petit groupe croit véritablement que la fin des temps est proche.

Les hybrides ont décidé qu'un sacrifice était nécessaire pour rétablir l'ordre dans leur monde, de sorte qu'ils ont menti à ceux qui gardent l'équipe d'expédition et ont amené la femme – Viola Daniels – jusqu'à leur temple. Comme eux et leurs ancêtres l'ont fait des centaines de fois au cours des siècles précédents, ils projettent de retirer le cœur de Viola et de l'offrir aux cieux en sacrifice, puis de brûler son corps dans la fosse.

Si un combat s'ensuit avec les hybrides, toute créature qui tombe dans la fosse subit 1D6 points de dégâts de chute et 1D6 points de dégâts supplémentaires dus aux morceaux d'os brûlés et brisés qui se trouvent au fond de la fosse. Sortir de la fosse sans être aidé est excessivement difficile (test d'*Athlétisme*, -20 %), mais avec un coup de main, cela ne représentera pas un gros problème.

Les hybrides présents dans cette zone sont fous, de sorte qu'il est douteux que les investigateurs puissent leur soutirer beaucoup d'informations. À la discrétion du gardien, il est possible que les investigateurs puissent discuter avec le groupe d'hybrides de la possibilité de se joindre à eux contre les Hommes Serpents, mais cela reste hautement improbable (test de *Baratin* avec une réussite spéciale requise). Un brillant *role-play* est indispensable.

Indices

Contrairement à Baxter, Viola (si elle est secourue à temps) ne veut que trois choses, dans l'ordre : faire sauter la pyramide et la forteresse située en dessous, sauver le professeur Edwards, et foutre le camp loin des ruines. Elle sait que l'essentiel de l'approvisionnement de l'expédition a été amené au sommet de la pyramide, et que s'y trouve une importante cache de dynamite. Elle a la ferme intention de faire exploser la pyramide, que les investigateurs choisissent ou non de l'aider. Elle sait également où se trouve l'entrée de la forteresse située sous la pyramide (pour connaître davantage de détails sur la dynamite et les conséquences de son explosion, le gardien doit se référer à la section intitulée : « Quand on fait boum » p. 24).

Les statistiques des hybrides de cette zone sont les mêmes que pour ceux de la **Zone 1-1**.

Zone 2-4 La créature et la pyramide

En bas de la pyramide

Une pyramide à degrés se profile au-dessus de vos têtes, grande et formidable. Elle est composée de trois étages, avec un petit escalier étroit rejoignant, sur l'un de ses quatre côtés, le sol jusqu'à son plus haut niveau. Des plantes envahissantes recouvrent les vastes blocs de pierre utilisés pour bâtir la pyramide ; en certains endroits, vous apercevez des oiseaux qui nichent dans leurs ombres ou des serpents qui ondulent entre elles.

Vous entendez un grondement bruyant et brutal venant de quelque part derrière la pyramide. Et, soudain, une bête terrifiante sort de derrière la bâtisse ! Cette bête gigantesque, qui ressemble à une sorte de lézard géant préhistorique possédant des pattes et des griffes incroyablement longues, crie comme quelque chose sortant tout droit d'un cauchemar… puis commence à avancer dans votre direction.

Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de *Santé Mentale* (1/1D6) lorsqu'ils voient la créature. La bête s'appelle un minhocão, un croisement géant et ignoble entre un insecte et un reptile. Les Hommes Serpents l'ont appelé peu après leur réveil afin qu'il protège les ruines contre de nouveaux



intrus (tels que les investigateurs). C'est une bête dénuée d'intelligence qui se bat jusqu'à la mort et ne connaît pas la peur. Elle pourchasse les investigateurs, à moins qu'ils se dirigent vers l'entrée cachée menant sous la pyramide et la **Scène 3**.

S'ils empruntent les marches pour escalader la pyramide (et l'équipement qui repose à son sommet), les investigateurs ne sont confrontés à aucun problème, mais cela les expose aux attaques du minhocão. Escalader les autres faces de la pyramide est plus long, mais leur octroie de meilleures chances de se dissimuler et d'éviter d'être découverts, ajouté au fait que les plantes envahissantes rendent l'escalade assez facile (+10 % à tous les tests d'*Athlétisme*, *Se cacher*, et *Discrétion* lors de cette montée).

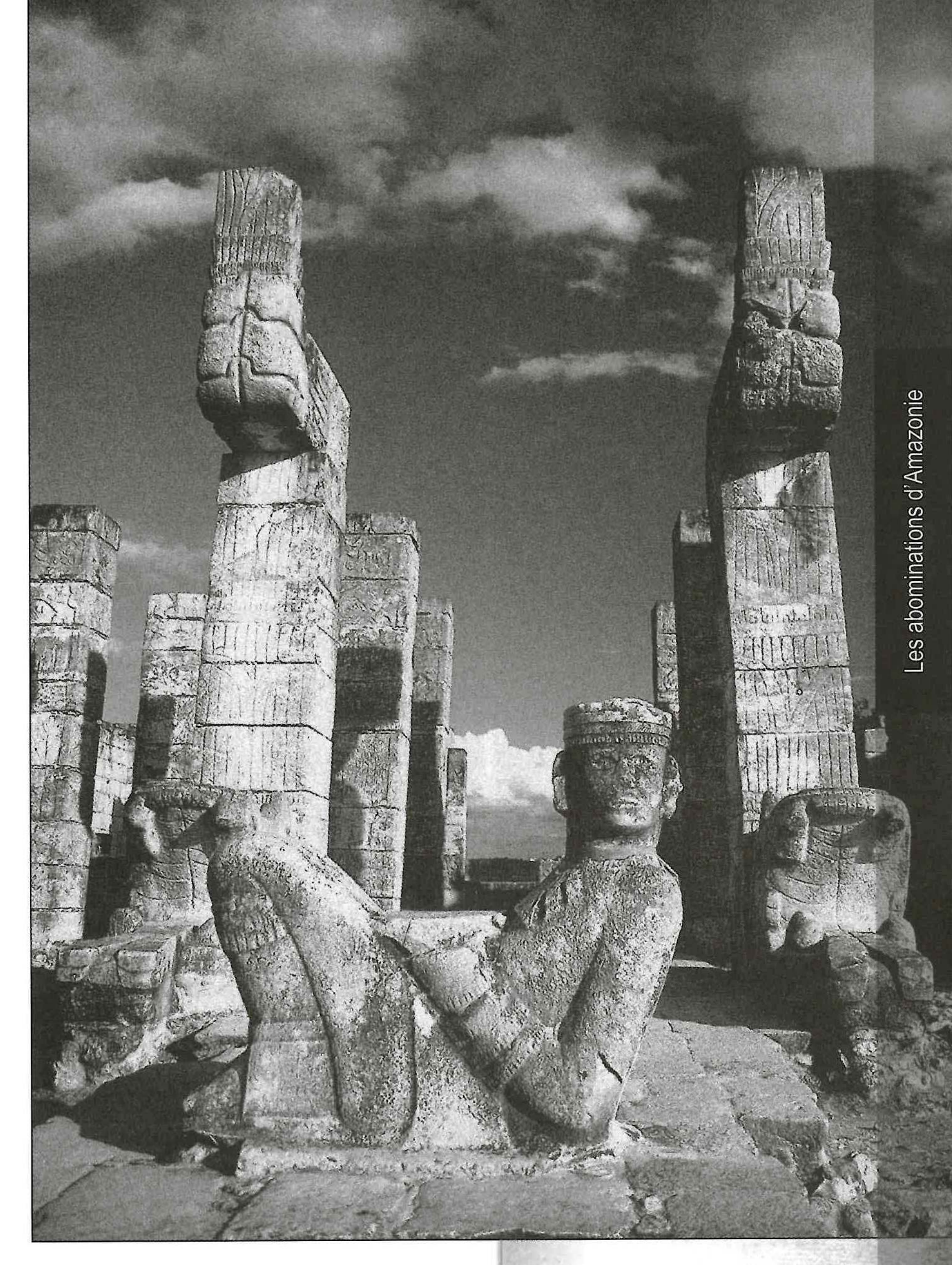
Indices

Si Viola accompagne les investigateurs, ils n'ont aucun problème pour trouver l'entrée secrète de la forteresse souterraine (et poursuivre à la **Scène 3**). Si, en revanche, elle est morte ou est absente, les investigateurs ne trouvent cette entrée qu'en cherchant le long de la base du mur est de la pyramide (test de *Trouver Objet Caché*).

En plus d'une grande caisse de dynamite, les investigateurs trouvent quelques armes utiles supplémentaires parmi l'approvisionnement de l'expédition qui repose au sommet de la pyramide. Ils découvrent une paire de revolvers .38, un fusil Springfield M1903 cal. .30, ainsi qu'une caisse de munitions pour chaque type d'arme (chaque caisse contient 100 balles du calibre approprié).

Conclusion de la Scène 2

Après les libérations éventuelles de Viola et de Baxter, les investigateurs ont deux options : fuir ou tenter encore de sauver le professeur Edwards et de s'approprier le trésor perdu. Heureusement, leurs découvertes dans cette scène leur donnent les bons outils et la motivation pour tenter la seconde option.



Minhocão

CON	28	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	42	Puissance	99 %
TAI	50	Corpulence	99 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+12
Points de Vie	39
Mouvement	10

Attaques
- Morsure 50%
  Dégâts 1D10 + Impact
- Griffes (2) 40%
  Dégâts 2D6 chaque + Impact

Protection : 4 points (cuir épais)

Perte de SAN : 0/1D8 points

Quand on fait boum

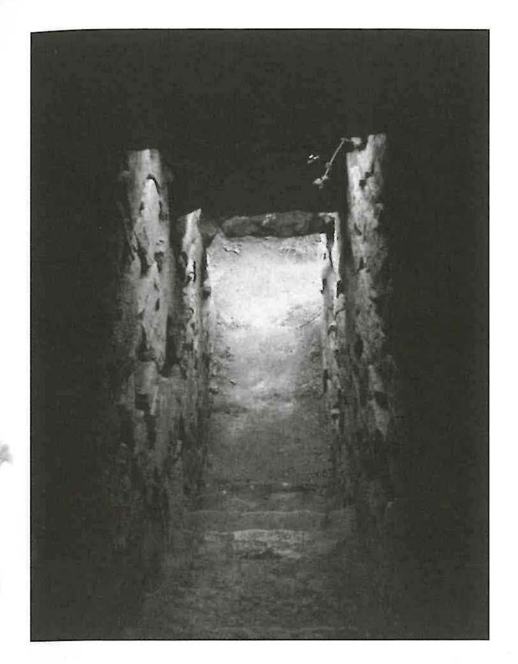


Il y a une forte probabilité pour que *Les abominations d'Amazonie* se terminent par une gigantesque explosion, soit par accident, soit provoquée de manière volontaire. Cette section détaille la façon dont cela peut se produire.
La caisse de dynamite qui repose au sommet de la pyramide contient 30 bâtons de dynamite. La chaleur et l'humidité de la jungle ont déjà commencé à rendre cette dynamite très, très instable. Si des bâtons sont allumés et faits sauter individuellement, ils infligent ID6 points de dégâts. Les investigateurs doivent utiliser leur compétence d'*Athlétisme* pour lancer les bâtons allumés et déterminer si, oui ou non, ils ont touché une cible. La dynamite a également 10 % de chances de ne pas exploser du tout et 10 % de chances d'exploser immédiatement dans la main de son lanceur. La dynamite est déjà équipée de détonateurs et de mèches, mais ces dernières sont généralement courtes (l'explosion a lieu un round après l'allumage), bien qu'il y ait des mèches plus longues dans la boîte que l'on peut utiliser à la place. Les investigateurs peuvent essayer de tirer avec leurs armes à feu sur des bâtons individuels afin de les faire exploser, mais cette méthode n'a que 50 % de chances de réussir.
Si la caisse entière – ou au moins les 30 bâtons restants à l'intérieur – explose en une seule fois, l'ensemble devient plus important que la somme des parties. Cette explosion inflige 30D6 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 m, ce qui est suffisant pour détruire une partie de la pyramide ou toute la forteresse souterraine. Les mèches classiques peuvent être allumées et utilisées pour cela, ou une caisse de détonateurs peut être branchée dessus. La mèche reliant la caisse de détonateurs à la dynamite fait environ 30 m de long.
Dans la **Scène 3**, une séquence d'autodestruction peut également être activée dans la forteresse souterraine. Ceci aboutit pour l'essentiel au même résultat. Une fois la séquence activée, les investigateurs disposent de 10 minutes pour sortir de la forteresse avant qu'une gigantesque explosion ne la fasse s'effondrer (ainsi que certaines parties de la pyramide) et tue tout le monde à l'intérieur.
Si toute la dynamite est allumée alors que la séquence d'autodestruction est activée dans la forteresse, l'enfer se déchaîne alors sur Terre. Toute personne qui se trouve dans la zone décrite dans la **Scène 3** est instantanément pulvérisée par la gigantesque explosion qui suit.

Scène 3 - Derrière les murs de cuivre et de plomb

La scène 3 se déroule sous la pyramide en ruine, dans une étrange forteresse souterraine construite il y a des siècles par les ancêtres des Hommes Serpents. Personne ne sait plus quel était l'objet initial de cette forteresse, y compris les Hommes Serpents eux-mêmes – elle peut avoir été un vaisseau, un laboratoire, ou un avant-poste d'observation, ou avoir eu encore d'autres finalités abominables. Une explosion qui a eu lieu dans un lointain passé à l'intérieur a détruit les archives de la forteresse, ainsi que les machines qui les contenaient.

Les Hommes Serpents, qui descendent de ces premiers habitants de la forteresse, ne comprennent pas la plupart des équipements qu'elle contient. De toute façon, ils ne s'en préoccupent pas particulièrement. Ils savent qu'ils tirent leur énergie de la *Salle de la peur* (**Zone 3-2** p. 27), ils aiment avoir des esclaves humains soumis et adorent les trésors que leur ont apportés il y a des siècles les autochtones incas. Tout ce qui menace ces trois éléments a pour conséquence que les Hommes Serpents prennent les mesures qu'ils jugent nécessaires pour éliminer cette menace.
L'intérieur de la forteresse est sans nul doute étrange et exotique. Les murs et les sols sont tous faits de métal, bien que, dans certains endroits, ils soient corrodés et recouverts d'une substance gluante de couleur émeraude (tout investigateur qui touche cette substance subit automatiquement 1 point de dégâts). Une faible lumière ambiante violette éclaire l'ensemble des salles et des couloirs, bien qu'il ne semble pas y avoir de source évidente pour cette luminosité. La température à l'intérieur de la forteresse est désagréablement chaude et humide, même par rapport à la jungle extérieure.
Si les investigateurs parviennent à pénétrer dans la forteresse située sous la pyramide sans se faire remarquer (ou, à la discrétion du gardien, sans trop attirer l'attention dans la **Scène 3**), les Hommes Serpents qui se dissimulent à l'intérieur seront mal préparés à les accueillir et auront une chance d'être pris au dépourvu par leur intrusion. Accordez aux investigateurs un bonus de +10 % aux tests de



Se cacher ou de *Discrétion* qu'ils effectuent à l'intérieur de la forteresse souterraine, jusqu'à ce que les Hommes Serpents découvrent leur présence. De plus, à moins que les investigateurs fassent beaucoup de bruit ou attirent l'attention sur eux, permettez-leur d'effectuer une attaque-surprise initiale contre les Hommes Serpents la première fois qu'ils s'affrontent dans le cadre d'un combat.

En revanche, si la majorité des événements de la **Scène 3** se déroulent avant que les investigateurs ne pénètrent dans la forteresse souterraine, les Hommes Serpents sont prêts et les attendent (bien qu'ils n'aillent pas jusqu'à surprendre les investigateurs ou les prendre en embuscade).

Résumé de la Scène

Les investigateurs se dirigent sous la pyramide pour découvrir le trésor du Llanganatis et, peut-être, le sort final du professeur Edwards. En explorant l'étrange forteresse souterraine, ils prennent connaissance de la présence des Hommes Serpents et des rêves déments de ces étranges créatures. Les plus courageux peuvent même avoir l'opportunité d'y mettre un terme.

Le but de cette scène est de conduire l'aventure vers un grand final. Selon leurs actions et l'héroïsme dont ils font preuve, les investigateurs ont, soit la possibilité de secourir un ami et de découvrir des trésors d'un autre temps... soit simplement de s'échapper en sauvant leur peau, si ce n'est pas le cas de leur Santé Mentale.

Zone 3-1 : La salle principale

Une grande salle énigmatique

La pierre rugueuse et sale du tunnel laisse lentement la place à un étrange spectacle tandis qu'il descend. Le tunnel débouche sur une vaste salle circulaire aux murs métalliques mats, dont certaines parties sont recouvertes de crasse et d'une curieuse matière visqueuse verte, tandis que de certaines autres sortent des appareils étranges aux lumières clignotantes. Cette salle est éclairée dans une teinte bleu-violet de mort – mais d'où provient cette lumière, vous êtes incapables de le dire.

On peut apercevoir, à peu près au centre de la salle, un cercle fait de minces piliers de cuivre qui vont du sol au plafond. À l'intérieur de ce cercle, une sorte d'étrange symbole est griffonné sur le sol. Hormis ce symbole, vous apercevez quelque chose d'encore plus bizarre se cachant près des piliers – deux créatures humanoïdes, vêtues de robes grises et marchant comme des hommes, mais possédant une peau écailleuse marbrée et la tête d'un serpent géant.

Derrière les murs de cuivre et de plomb

3-2
3-3
3-1
3-4
3-5
3-6
N
= 1,5 m

2 Hommes Serpents

CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

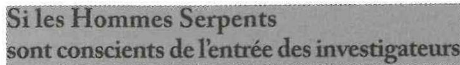
Impact	0
Points de Vie	11
Mouvement	8

Attaques
- Morsure 35%
  Dégâts 1D8 + venin (VIR 10)
- Projecteur d'électricité 30%
  Dégâts 1D6 + 25 % étourdi 1D6 rounds, 10 charges chacun

Sortilèges : Guérison immédiate, Hypnotisme, Invulnérabilité, Transfert de conscience

Protection : 1 point (écailles)

Perte de SAN : 0/1D6 points



Si les Hommes Serpents sont conscients de l'entrée des investigateurs

Alors que vous parvenez à l'entrée de la salle, les deux Hommes Serpents se retournent et vous font face. Leur langue noire fourchue tremblote dans votre direction et ils tirent chacun, des plis de leurs robes, un objet noir ressemblant à une baguette magique.

« Nous vous rendrons cela indolore, humains », siffle le plus proche.

Cette salle est le centre névralgique de la « forteresse » (elle avait vraisemblablement autrefois un usage plus noble, mais les Hommes Serpents actuels qui l'habitent ne s'en souviennent plus). En utilisant certains des « appareils étranges » (également connus comme des consoles d'ordinateur), les Hommes Serpents peuvent surveiller et parfois influer sur les événements se déroulant dans un autre endroit de la forteresse et au-dessus, dans les ruines. Ce centre névralgique sert généralement de zone de concentration des activités des Hommes Serpents.

Lorsque les investigateurs sont entrés dans la salle, les deux Hommes Serpents se préparaient à rejoindre la surface pour récupérer Viola Daniels dans le groupe de captifs (sans savoir que des hybrides avaient des plans différents pour elle dans la **Zone 2-3**).

Les « baguettes » des Hommes Serpents sont des armes spéciales qui envoient des décharges électriques – les détails de leur fonctionnement sont indiqués ci-dessous. Si les investigateurs remarquent les Hommes Serpents et tentent de fuir plutôt que d'essayer d'explorer la forteresse souterraine, les Hommes Serpents les poursuivent jusqu'à la surface, s'ils sont conscients de leur présence.

Indices

Seul un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier correctement le symbole situé au centre de la salle : il s'agit d'un symbole de Yig.

Si les investigateurs parviennent à capturer un Homme Serpent vivant et à l'interroger, il confirme également cela. Les Hommes Serpents attestent encore, si on les interroge, que leurs ancêtres servaient Yig et venaient d'un lieu lointain appelé K'n-yan, mais que Yig les a abandonnés il y a bien longtemps.

Si les investigateurs tentent d'utiliser les consoles d'ordinateurs, ils peuvent découvrir quelques possibilités intéressantes. En dépit du fait que les interrupteurs, les touches et les boutons des consoles sont écrits avec un alphabet appartenant à une langue étrangère, tout investigateur ayant la compétence *Informatique* peut facilement comprendre comment ils fonctionnent. Mais, comme il est douteux que des investigateurs vivant dans les années 1920 possèdent cette compétence, un test réussi de *Métier : électricité* (-20 %) ou de *Métier : mécanique* (-20 %) devrait tout aussi bien leur permettre de comprendre en gros ce fonctionnement. Si les investigateurs souhaitent simplement mettre hors service les consoles, un test de *Métier : mécanique* (-10 %) est suffisant. Un test de *Volonté* ne fournit aucune indication sur la manière dont fonctionnent les consoles, mais permet aux investigateurs chanceux de tomber au hasard sur l'une de leurs fonctions possibles en appuyant simplement sur les boutons et en tirant sur les leviers.

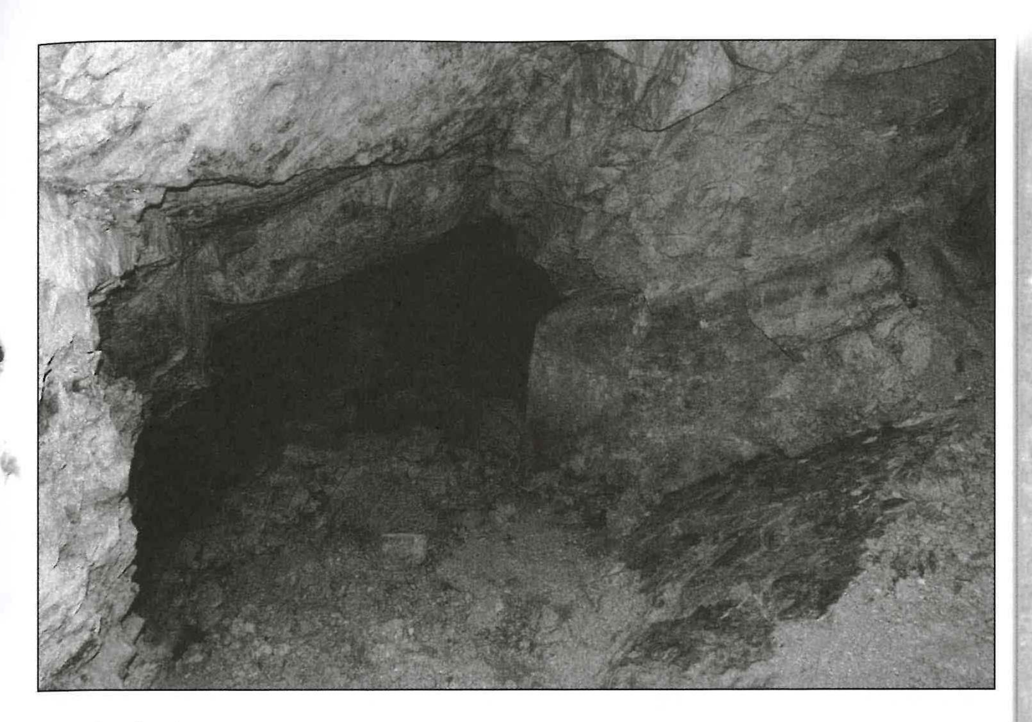
Les consoles permettent aux Hommes Serpents (et éventuellement aux investigateurs) d'accomplir quatre tâches de base. Ceux qui en comprennent le fonctionnement peuvent sélectionner une tâche spécifique ; s'ils utilisent la *Volonté*, la tâche est choisie au hasard comme suit :

Lancer d'1D6	Tâche
1-2	Observation des activités à l'intérieur de la forteresse
3-4	Observation des activités à l'extérieur de la forteresse, dans les ruines
5	Alarme de sécurité
6	Séquence d'autodestruction

Tout résultat « Observation » signifie qu'un panneau du mur s'ouvre en coulissant au-dessus de la console. « Activités à l'intérieur de la forteresse » signifie que les utilisateurs peuvent voir ce qui se passe dans n'importe quelle zone de la **Scène 3** ; « Activités à l'extérieur de la forteresse, dans les ruines », signifie qu'ils peuvent voir ce qui se passe dans les zones de la **Scène 2**. Les utilisateurs qui comprennent comment fonctionnent les consoles peuvent contrôler la zone qu'ils souhaitent regarder ; dans le cas contraire, la sélection est aléatoire et doit être déterminée par le gardien.

Un résultat d'« Alarme de sécurité » signifie qu'un avertisseur bruyant se déclenche et remplit de son vacarme répété chaque zone de la forteresse. Tous les Hommes Serpents présents dans la forteresse partent immédiatement à la recherche des intrus. De plus, si la cellule de la **Zone 3-6** s'avère être ouverte, ses portes se referment immédiatement en claquant.

Un résultat de « Séquence d'auto-destruction » signifie que le gardien doit se référer à la section de l'aventure intitulée : « Quand on fait boum » p. 24.



Zone 3-2 - Cul-de-sac

Un couloir obstrué

Ce couloir métallique cède rapidement la place à un amoncellement de pierres et de roches, dont certaines semblent peser plusieurs tonnes. Ces décombres semblent infranchissables, du fait qu'ils remplissent le couloir jusqu'au plafond.

Les gravats bloquent le passage vers d'autres parties de la forteresse souterraine. Une explosion a fait, il y a longtemps, s'effondrer ce passage, pendant que les Hommes Serpents (à l'exception de Cyathothys) se trouvaient en état d'hibernation. Le passage bloqué limite actuellement les ressources des Hommes Serpents, qui n'ont pas encore eu le temps de déblayer les décombres.

Sans une machinerie lourde spécialement conçue pour creuser (qui n'est pas présente dans la forteresse ou dans les ruines), les investigateurs ne peuvent pas évacuer les décombres par leurs propres moyens.

Zone 3-3 : Le trésor perdu du Llanganatis

La salle du trésor

Le couloir débouche sur une immense salle circulaire remplie d'un trésor fait d'or et d'argent dépassant presque l'entendement. Des pièces de monnaie, des colliers, des masques ornés de bijoux, des bagues, des statuettes, et une myriade d'autres colifichets fantastiques forgés dans des métaux précieux recouvrent littéralement la totalité du sol de ce lieu étranger et, en quelques endroits, sont même presque empilés jusqu'au plafond. Votre esprit peut à peine concevoir l'envergure d'un tel trésor – sans l'ombre d'un doute, vous avez découvert le trésor perdu de Llanganatis !

Bien que la pièce soit terriblement brillante du fait de la lumière qui se reflète sur l'ensemble de ces merveilleuses richesses, il vous reste encore quelque chose à voir de quelque peu troublant. Deux squelettes vêtus d'habits en lambeaux se trouvent à plusieurs mètres de l'entrée, étendus sur un monticule de pièces d'or et d'argent.

Les investigateurs qui examinent soigneusement ces squelettes (test de *Sciences humaines : archéologie*) remarquent qu'il s'agit probablement des restes d'autochtones incas. Leurs os sont gravement fracturés, ce qui indique (test de *Médecine*) qu'ils ont probablement été battus à mort. En vérité, Cyathothys, l'Homme Serpent dégénéré, les a assassinés il y a longtemps pour son unique plaisir vicieux.

Heureusement pour les investigateurs, Cyathothys a également fait tomber par inadvertance un projecteur d'électricité près des corps des autochtones, désormais partiellement caché par le trésor environnant. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* effectué près des squelettes permet de le découvrir. Le projecteur dispose de 5 charges et fonctionne exactement comme les projecteurs utilisés par les autres Hommes Serpents de cette scène.

Les investigateurs voulant emporter l'immense trésor contenu dans la salle découvrent rapidement un problème majeur : *son poids*. Les métaux précieux qui composent le trésor sont à la fois lourds et encombrants. Il n'est pas facile de transporter avec soi des choses telles que des statuettes et des couronnes, en particulier lorsqu'il y en a beaucoup. L'immense trésor de Llanganatis fut, à l'origine, amené dans la forteresse par un grand nombre d'autochtones incas au cours d'une période de plusieurs semaines ; les investigateurs, pour leur part, n'ont que quelques minutes pour prendre ce qu'ils peuvent.

En moyenne, chaque livre de trésor qu'un investigateur transporte a une valeur approximative de 300 $. Pour calculer la possibilité de soulever le trésor transporté, le gardien doit partir du principe que chaque tranche de 5 livres de trésor possède une TAI de 1 ; la capacité à le soulever correspond à un test en opposition sur la Table de résistance de la FOR de l'investigateur contre la TAI du trésor. Porter une TAI de

trésor supérieure à la FOR de l'investigateur signifie en même temps que le Mouvement de l'investigateur est divisé par deux (pour les questions touchant au combat, le gardien peut aussi décider qu'avoir « les bras chargés de richesses » signifie probablement qu'un investigateur ne peut pas en même temps « tendre la main vers une arme »).

Les investigateurs peuvent, avec un test de *Sciences humaines : archéologie*, essayer de fouiller dans les piles à la recherche d'objets qu'ils estiment de plus grande valeur, mais cela prend cinq minutes de temps supplémentaire. Un test réussi signifie que l'on peut retirer du trésor un objet valant trois fois le montant habituel.

Même si les investigateurs parviennent à pénétrer discrètement dans la salle du trésor sans causer trop de vacarme, ils peuvent passer un maximum de dix minutes dans la salle avant que les Hommes Serpents ne finissent par se rendre compte de leur présence. Si les Hommes Serpents obtiennent la moindre indication sur le fait que leur trésor mal acquis pourrait être emporté par des intrus humains, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour arrêter et tuer ces investigateurs, même si cela signifie au final la destruction du trésor (comme indiqué dans la section : « Quand on fait boum » p. 24).

Zone 3-4 - La salle de la peur

Une salle inquiétante

Un puissant bourdonnement résonne dans l'air alors que vous vous approchez de cette salle, vous rendant presque sourds. Heureusement, il sert également à vous protéger. Quatre Hommes Serpents se trouvent dans cette salle, en train d'observer un cylindre en verre lumineux situé entre une paire de consoles. Un homme – en fait, un homme que vous reconnaissez comme étant Duncan Edwards – est en train de se tordre de douleur à l'intérieur du cylindre, la souffrance étant gravée sur son visage. Ses yeux sont vides et injectés de sang.

Des câbles en acier courent depuis la base du cylindre vers deux sarcophages en pierre, un à chaque extrémité de la salle. Chaque sarcophage est gravé de runes représentant des Hommes Serpents tombant au combat, montant aux cieux puis revenant sur les batailles au cours desquelles ils avaient péri. Alors que le vrombissement tonitruant devient toujours plus fort, des faisceaux de lumière pourpre commencent à jaillir de dessous le couvercle de chaque sarcophage.

Pendant de nombreux siècles, les Hommes Serpents sont restés en animation suspendue, dormant dans des compartiments de stase en pierre (les sarcophages se trouvant dans cette zone et dans la **Zone 3-5**). Les compartiments de réveil présents dans cette zone les ramènent vers le monde des vivants. Le processus de réveil nécessite un type d'énergie particulier – la peur engendrée par un esprit conscient. Les Hommes Serpents préfèrent utiliser l'esprit des êtres humains, car ce sont eux qui génèrent le plus de peur et donc le plus d'énergie.

Les investigateurs ont environ une minute pour arrêter le processus avant que le professeur Edwards ne meure. S'ils réussissent avant cela à arrêter le processus de génération de peur et à faire sortir le professeur Edwards du cylindre, ils constatent malheureusement que l'esprit de leur vieil ami s'est complètement évanoui et qu'il n'est plus qu'une triste coquille brisée, à peine capable de prononcer une pensée cohérente. Arrêter le processus est simple – arrêter le processus en toute sécurité est tout sauf simple. Pour arrêter le processus, il suffit de détruire le cylindre – un solide coup d'un objet lourd ou une seule balle brisera le verre et dispersera l'énergie de peur. Cependant, avec cette dispersion, l'énergie de peur remplit la pièce. Tout investigateur présent doit immédiatement effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D6 points) ; les hommes-serpent ne sont pas affectés par la peur, mais, à la place, guérissent de 1D6 points de vie s'ils sont blessés (leurs points de vie ne peuvent pas dépasser leur maximum normal). Arrêter le processus en toute sécurité implique, soit de fermer le cylindre en manipulant les consoles (un test de *Métier : électricité* (-20 %), *Métier : mécanique* (-20 %), ou *Sciences humaines : physique* (-20 %) fera l'affaire), ou simplement en détruisant les consoles en infligeant à chacune d'entre elles l'équivalent de 20 points de dégâts.

Si le professeur Edwards meurt alors qu'il est encore prisonnier dans la machine de peur, les deux sarcophages s'ouvrent. Deux Hommes Serpents, fraîchement ranimés, sortent de chaque sarcophage, doublant ainsi le nombre d'Hommes Serpents présents dans la salle. Même si cela ne sauvera pas le professeur Edwards, les investigateurs peuvent arrêter le processus de réveil avant qu'il meure en débranchant les câbles d'acier reliés à chaque sarcophage, ce qui peut être accompli en détruisant les câbles (chacun possède 15 points de vie) ou en les arrachant du mur (les câbles ont une TAI de 10 ; les arracher oblige à effectuer un test en opposition sur la Table de résistance de la FOR de l'investigateur contre la TAI des câbles).

Si les investigateurs sont capturés par les Hommes Serpents, ils sont jetés dans le cylindre (s'il n'est pas détruit) afin d'aider à ranimer de nouveaux Hommes Serpents de la **Zone 3-5**. Si plus d'un investigateur est capturé, l'un d'entre eux va d'abord, de manière aléatoire, dans le cylindre, tandis que les autres sont envoyés dans la cellule de la **Zone 3-6** pour attendre une mort ultérieure. L'un des Hommes Serpents présents dans cette salle a en sa possession plusieurs doses d'un sérum de domination ; ce sérum est donné en premier lieu à tout humain introduit à l'intérieur du compartiment pour le calmer. Une fois dans ce compartiment, les victimes doivent effectuer chaque minute un test de *Santé Mentale* (perte

1/1D10 points) jusqu'à ce qu'on les en sorte ou jusqu'à ce qu'elles atteignent 0 point de SAN ; une fois qu'elles atteignent 0 point de SAN, elles laissent échapper un cri à glacer le sang et meurent.
Les statistiques pour les Hommes Serpents (quatre ou huit) sont les mêmes que pour ceux présents dans la **Zone 3-1**.

Les statistiques des Hommes Serpents réveillés présents dans cette zone sont les mêmes que pour ceux de la **Zone 3-1**.

Zone 3-5 - La salle du sommeil

Une salle de repos presque éternel

Cette grande salle dépouillée est principalement remplie de poussière et de toiles d'araignée. Des dizaines d'empreintes de pas traversent la poussière et mènent à trois grands sarcophages en pierre. Une faible lumière bleu vert sort doucement par impulsions de sous leurs couvercles de pierre. Les côtés de chaque sarcophage sont gravés de runes détaillées.
Deux consoles, couvertes de boutons et de lumières clignotantes, se trouvent près de l'entrée.

Les Hommes Serpents qui restent en état d'animation suspendue reposent dans ces compartiments de stase. Cinq Hommes Serpents se trouvent dans chaque compartiment. Lorsqu'ils seront ranimés, les autres Hommes Serpents ouvriront les compartiments de stase en pierre et les amèneront aux compartiments de réveil dans la **Zone 3-4**. Les couvercles des compartiments de stase sont très lourds et, en raison de ce poids énorme, sont considérés comme ayant une TAI 20. Les investigateurs qui souhaitent ouvrir les compartiments doivent effectuer un test de FOR contre cette TAI sur la Table de résistance. Une fois ouvert, les Hommes Serpents endormis peuvent facilement être tués sans qu'ils puissent opposer une quelconque résistance, à condition bien entendu que les investigateurs veuillent détruire ces viles créatures.
Les investigateurs peuvent également les sceller définitivement dans leurs compartiments de stase en détruisant les consoles de la salle. Chacune d'entre elles possède 20 points de vie ; la destruction des deux consoles scelle pour toujours le destin des Hommes Serpents à l'intérieur de leurs compartiments. Ces derniers peuvent également être fermés de manière permanente en opérant de la même manière qu'avec les consoles de la **Zone 3-4**.

Indices

Si les investigateurs examinent les runes gravées sur les trois compartiments de stase en pierre (test de *Sciences humaines : archéologie* ou *Sciences humaines : histoire*), ils acquièrent une compréhension de l'histoire abrégée des Hommes Serpents, telle que détaillée dans l'Introduction et la section Information pour le gardien p. 10. S'ils examinent le compartiment situé le long du mur sud, ils découvrent, à sa base, une trappe cachée (test de *Trouver Objet Caché*, -10 %). Derrière elle se trouve un flacon contenant 3 doses de sérum de domination.

Zone 3-6 - Le Roi-Dieu déchu

Cyathothys

Une grande partie de cette salle est dépouillée et vide. Une petite console est visible à l'entrée. À l'extrémité de la salle, loin de l'entrée, se trouve toute une série de fins barreaux métalliques allant jusqu'au plafond. Bien qu'il n'existe aucun accès visible qui permette de passer de l'autre côté de ces barreaux, il est clair qu'ils forment soit une cage… soit une cellule.

Un petit Homme Serpent à l'odeur nauséabonde et vêtu de haillons, plus petit et plus laid que les congénères que vous avez déjà rencontrés, est assis sur un simple banc à l'intérieur de cette cellule. Lorsqu'il vous aperçoit, ses yeux rougeâtres s'élargissent et sa langue sort en tremblotant. La créature se lève.

« Humains », dit-il d'une voix rauque et gutturale. « Je peux vous donner des trésors qui dépassent vos rêves les plus fous. Libérez-moi et je ferai en sorte qu'aucun mal ne vous arrive. Je peux vous montrer les secrets de cet endroit… Je peux vous faire les rois et les reines de tout votre genre humain ! »

Cette créature est Cyathothys, un Homme Serpent dégénéré employé au cours des siècles passés comme serviteur et esclave par ses frères plus puissants. Il y a des siècles, Cyathothys plaça les autres Hommes Serpents dans leurs compartiments de stase, puis entra lui-même dans un sommeil provoqué par des moyens chimiques. Les ordinateurs de la forteresse souterraine étaient

Cyathothys

CON	08	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 09
Mouvement 8

Attaques
• Morsure 30%
Dégâts 1D8 + Impact

Sortilèges : Guérison immédiate, Hypnotisme, Invulnérabilité, Transfert de conscience

Protection : 1 point (écailles)

Perte de SAN : 0/1D6 points

censés le réveiller à un moment prédéterminé, des siècles plus tard, afin qu'il puisse ranimer ses maîtres.

Lorsque les autochtones incas pénétrèrent par mégarde dans la forteresse pour dissimuler le trésor de Llanganatis, ils réveillèrent Cyathothys. N'ayant aucun sentiment pour ses frères cruels, il décida de ne pas les réveiller et choisit de régner sur les autochtones. Cependant, depuis que le professeur Edwards et son équipe d'expédition ont réveillé par mégarde les autres Hommes Serpents, Cyathothys a retrouvé son ancien statut d'esclave digne de leur mépris et a été emprisonné par eux. Lorsqu'ils seront tous ranimés, ils ont l'intention de le torturer et de le tuer pour son comportement insolent. Cependant, Cyathothys ne raconte rien de tout cela aux investigateurs. Il leur narre une histoire fantaisiste sur la façon dont les Hommes Serpents mauvais l'ont jeté dans la cellule parce qu'il aidait les autochtones et les humains de l'expédition du professeur Edwards, et que tout ce qu'il souhaite, c'est d'« aider les humains ». À l'écouter, il veut voir les autres Hommes Serpents détruits. C'est pourtant un fieffé menteur, qui dit essentiellement ce qu'il pense que les investigateurs veulent entendre, même si cela contredit ce qu'il a déjà dit.

Si les investigateurs le libèrent, Cyathothys les mène immédiatement aux autres Hommes Serpents et les trahit dans une tentative désespérée de prouver sa loyauté. S'ils ne le libèrent pas, les investigateurs ont la possibilité, avec un test de *Baratin*, de lui arracher des informations (la manière dont les consoles fonctionnent, combien d'Hommes Serpents se trouvent dans la forteresse, l'endroit où le trésor est localisé, etc.). Cyathothys n'est pas particulièrement intelligent et pense que les êtres humains sont tous incroyablement stupides, ce qui ne fait pas une bonne association.

Pour ouvrir la cellule, il faut utiliser la console afin que les barreaux rentrent en glissant dans le plafond. Ils sont incroyablement solides – à toutes fins pratiques, ils ne peuvent être ni pliés ni subir de dégâts. Comprendre comment fonctionne la console se gère de la même manière que pour les **Zones 3-4** et **3-5** ; cependant, s'il apparaît que les investigateurs le libèreront, Cyathothys explique avec empressement son fonctionnement exact (donnez-leur un bonus de +10% pour les tests avec lesquels ils tentent de comprendre le fonctionnement d'autres consoles après les explications de Cyathothys). Si la console est détruite (elle possède 20 points de vie), les barreaux restent figés de manière permanente dans la position dans laquelle ils se trouvaient – ouverts ou fermés.

Si les Hommes Serpents venant d'autres zones parviennent à capturer plus d'un investigateur, ils envoient l'un d'entre eux dans le cylindre d'extraction de la peur qui se trouve dans la **Zone 3-4** et les autres dans la cellule en compagnie de Cyathothys.

Conclusion

L'aventure se termine de l'une des deux façons suivantes : la mort des investigateurs ou leur fuite loin des ruines. S'ils sont chanceux, en plus d'avoir la vie sauve, ils parviennent à s'échapper en compagnie de quelques membres de l'expédition d'Edwards et avec certains objets appartenant au trésor de Llanganatis.

L'échec des investigateurs

Vous sentez votre santé mentale – et votre vie – s'évanouir, toutes les deux emportées par les abominables Hommes Serpents. Vous avez fait de votre mieux, mais vos efforts ont été vains. Alors que vous rendez votre dernier souffle, vous restez avec la pensée horrible que ce n'est qu'un début pour les Hommes Serpents – ils ont l'intention de libérer leur horreur sur un monde qui ne se doute de rien et vous ne pouvez plus rien faire…

En revanche, si les investigateurs parviennent à survivre à leur épreuve, ce sont des héros ! S'ils réussissent, ils doivent recevoir 1D6 points de Santé Mentale pour leur courage et leur bravoure.

La victoire des investigateurs

Même si votre lutte fut acharnée, vous ressortez victorieux de la jungle ! Peu de gens sauront ou ne comprendront jamais les étranges et terribles horreurs contre lesquelles vous vous êtes battus, mais peu importe. Vous savez que vous avez affronté un mal indicible – et avez remporté la victoire – et que le monde est meilleur grâce à votre bravoure.

Vous vous demandez seulement si c'est le dernier des Hommes Serpents que vous verrez jamais…



Scénario 2 :

Les Feux de Sumatra

Par Richard Pett

En quelques mots...

Nous sommes en 1928. Se réveillant dans une grotte au milieu de la jungle millénaire de Sumatra, après avoir répondu à un appel à l'aide de l'un de leurs amis, les investigateurs sont immédiatement plongés dans l'action : enchaînés dans une caverne et menottés, ils ont tout oublié des derniers jours, une créature du Mythe se rapproche, pendant que d'autres personnes s'en éloignent, et ils doivent résister à un terrible sortilège.
Ils vont donc devoir reconstituer leur passé récent et comprendre, en se faisant ou non des alliés, que des adorateurs sont sur le point d'appeler Cthugha sur le Mont Merapi, un volcan actuellement en pleine éruption. Mais une autre créature pourrait bien réserver quelques surprises…

Implication des joueurs

Les joueurs arrivent par bateau à Padang, appelés par un télégramme de leur ami, le père Hrost. Mais, à peine ont-ils posé le pied en Indonésie qu'ils perdent connaissance et se réveillent en pleine jungle, obligés dès lors à comprendre ce qui leur est arrivé.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir ce qui s'est passé** depuis qu'ils ont posé le pied à Padang.
- Parvenir à **empêcher la réussite de la cérémonie d'appel de Cthugha** organisée sur le Mont Merapi en plaine éruption.
- **Faire,** en même temps, **obstacle au Thra'yrddh,** un agglomérat de Vagabonds dimensionnels qui menace d'attirer la région du Merapi dans sa propre dimension.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●
Action	●●●●
Exploration	●●●●
Interaction	●●●
Mythe	●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	●●●●●
Époque	1920's

Ambiance

Les investigateurs doivent à la fois, comprendre ce qui leur est arrivé, démêler les enjeux qui animent les différents protagonistes (amis/ennemis), tout en affrontant les périls de la jungle, des volcans, et des créatures du Mythe qui pourraient avoir des objectifs différents.

A l'affiche

Kapitein Klaas De Groot

Gouverneur de Padang pour la Hollande, connu pour sa brutalité, il appartient aux Broers van Geheimen (Frères des Secrets), une confrérie maléfique adorant les Grands Anciens. Il a retrouvé le secret du terrible sort des Lésions destructrices des sombres dimensions et envisage de l'employer pour appeler Cthugha.

Gerard Evertson

Gouverneur-adjoint de Padang, c'est le bras droit et l'âme damnée de De Groot, aussi cruel que lui.

Feldwebel Lukas Fuerst

Sergent allemand qui s'est battu sur le front ouest lors de la Première Guerre mondiale, il n'en est pas revenu indemne ayant, outre les terribles combats, affronté d'horribles manifestations du Mythe. C'est lui qui a ramené le gaz expérimental destiné à tuer ou à endormir les personnes dont il faut se débarrasser au Nieuw Muntplein. Très fragile psychologiquement, il peut basculer dans un camp ou dans l'autre.

Professeur Jan Engel

Savant rejeté de nombreuses universités, c'est lui qui s'occupe des aspects « techniques » des sombres machinations de De Groot et consorts. Il prépare ainsi la solution d'hydrate de chloral destinée à endormir les investigateurs et/ou diffuse le gaz expérimental allemand, tout en lançant sur eux le terrible sort des Lésions destructrices qu'il connaît. Très individualiste, il peut lui aussi lâcher ses alliés si c'est à son avantage.

Père Hrost

Membre, comme les investigateurs, de la Société Internationale d'Histoire & d'Archéologie, il est prisonnier des frères au moment où commence l'aventure et, sous la torture, a révélé avoir appelé à l'aide les investigateurs, qui sont donc attendus…

Asmoro Sosrodihardjo

Marionnettiste du théâtre d'ombres wayang kulit, descendant d'une longue lignée Minangkabau, c'est un rebelle très séduisant qui n'aspire qu'au départ des Hollandais. Détestant particulièrement De Groot et ses complices, il peut devenir un allié des investigateurs si ces derniers manœuvrent subtilement.

Introduction

Les griffes insidieuses des *Broers van Geheimen* (*Frères des Secrets* en néerlandais) ont depuis longtemps atteint le sol de l'Orient, et leur passé de recherche démoniaque perdure jusqu'à ce jour. Leur dernier émissaire pour les Indes orientales néerlandaises est le Kapitein Klaas De Groot. Nommé gouverneur de Padang, dans la province de Sumatra ouest, il a redécouvert un secret censé avoir été perdu lors de l'explosion du Krakatoa en 1883. À sa grande satisfaction, ce secret fournit à De Groot un moyen de drainer le pouvoir magique de victimes non consentantes par le biais d'un terrible sort – les *Lésions destructrices des sombres dimensions*. En tant que gouverneur d'une petite province, il lui est facile de parfaire cet acte monstrueux et de se préparer pour l'appel du dieu sombre connu sous le nom de Cthugha.

Informations pour le gardien

L'exploitation par la Hollande de ses colonies a depuis longtemps dépassé la simple convoitise de leurs richesses et, au cours des siècles, ses savants et ses scientifiques ont découvert de plus sombres secrets. L'infiltration par les *Broers van Geheimen* de la Compagnie hollandaise des Indes orientales a ouvert la voie à la découverte de nouvelles et vastes zones de terre inexplorées, ainsi que de nouveaux sites innombrables permettant d'étudier l'occulte, et il ne fallut pas longtemps avant que la fraternité ne découvre les secrets du *Mythe de Cthulhu*.

Au milieu du XIX[e] siècle, le Kapitein De Boor, le frère le plus haut gradé de l'époque, mit à sac une grande partie de l'île de Sumatra et mena personnellement une douzaine d'expéditions au centre de l'île, où il prit contact avec les Minangakabau et entendit pour la première fois parler de leur curieux lien avec des créatures de la mer, et avec le feu et les ombres. Au cours de ces explorations, De Boor apprit l'existence du culte mystérieux de Fthagghua, le Grand Serpent de Feu, et devint obsédé par ce qu'il avait découvert, ce qui l'amena à échanger quelques mots furtifs avec des êtres dépassant l'entendement. La soif de De Boor pour le savoir se transforme en folie compulsive, en un besoin irrésistible de connaître des secrets encore plus mystérieux et d'acquérir le pouvoir de créatures oubliées encore plus puissantes. Avec le temps, ces créatures révélèrent à De Boor le secret de l'appel de Cthugha – dont De Boor avait appris qu'il correspondait en réalité à Fthagghua, le Grand Serpent. Dans sa folie, De Boor jura de parler avec le Grand Ancien et de voir quels sombres secrets il pourrait lui enseigner.

Durant les années 1882 et 1883, De Boor tenta par six fois d'appeler Cthugha dans notre monde, prenant des risques toujours plus grands pour réaliser ce rituel au cœur de son élément – l'âme ardente d'un volcan en feu. À chaque échec, De Boor se mit à la recherche d'éruptions plus violentes et s'enfonça encore plus profondément dans la gorge du volcan. Son travail fanatique atteint son apogée le 27 août 1883 lorsque, sur l'île du Krakatoa sur le point d'exploser, lui et un groupe de Frères tentèrent à nouveau d'appeler Cthugha. Ses efforts prirent fin lorsqu'une explosion cataclysmique pulvérisa les adeptes et réduisit à néant de vastes étendues de la région.

De Boor, toutefois, avait pris des notes détaillées de ses découvertes et rassemblé une vaste collection d'artefacts et d'objets macabres. Ces objets, enfermés dans une caisse, furent redécouverts par le Kapitein Klaas De Groot au moment de sa nomination comme gouverneur de Padang. Lorsque ce dernier fit état de ses découvertes auprès de ses maîtres occultes, les *Broers van Geheimen* furent abasourdis. Ils pensaient jusque-là que le grand œuvre de De Boor avait été perdu dans les feux du Krakatoa et, en conséquence, envoyèrent rapidement des agents récupérer la mainmise sur ces archives. Parmi ces secrets se trouvait un message crypté qui, une fois décodé, apprit aux frères comment lancer un sort appelé les *Lésions destructrices des sombres dimensions*, qui permettait à son lanceur d'utiliser le pouvoir de ses victimes sur une période d'un mois lunaire. Les frères choisirent d'ignorer les avertissements qui accompagnaient le sort et qui déclaraient que ceux qui le lanceraient risquaient d'attirer l'attention de créatures qui passent inaperçues en traversant les ombres. Avec un tel pouvoir à leur disposition, ils pensaient que Cthugha allait répondre de manière certaine à leur appel.

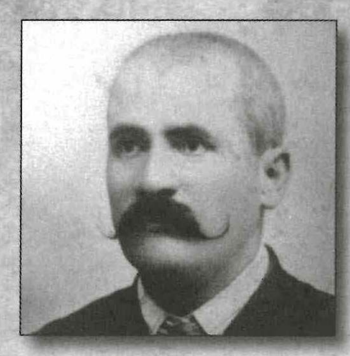
L'émergence, en 1927, de l'Anak Krakatau (« l'enfant du Krakatoa » en indonésien) fut considérée par les frères comme un signe montrant que l'aboutissement de leur travail était proche. Lorsque les volcans situés à proximité de la résidence du gouverneur à Padang, et en particulier le Mont Merapi, montrèrent des signes d'activité, ils commencèrent en toute impunité à lancer les *Lésions destructrices des sombres dimensions*.

Aujourd'hui, les frères attendent l'apparition de Formalhaut pour lancer le sort, ignorant que d'autres plans sont en branle. Le Thra'yrddh, *La turbulence qui festoie sur elle-même*, un ensemble obscène de Vagabonds dimensionnels, a en effet senti la puissance magique libérée par les frères lors du lancement du sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions* et décidé de lui trouver meilleur usage. La créature projette d'attirer la région située autour du Merapi dans sa propre dimension, ce qui lui permettra d'entamer ses expériences.

Un seul homme se met en travers de ces plans : le Père Hrost. Il s'agit d'un vieil allié des investigateurs, membre comme eux de la Société internationale d'Histoire & d'Archéologie. Hrost a cependant été capturé par les frères, non sans avoir réussi à envoyer un message appelant à l'aide. Malheureusement, lorsqu'elle arrive, cette aide est attendue…

Les investigateurs parviendront-ils à surmonter les épouvantables difficultés qui les attendent et à survivre, pourchassés à travers l'île de Sumatra par de puissants ennemis, et/ou finiront-ils par s'allier avec ces mêmes ennemis pour vaincre le terrible plan extraterrestre du Thra'yrddh ?

Pesonnages principaux



Kapitein Klaas De Groot

Le raciste puritain

De Groot est un homme très grand et corpulent au début de la cinquantaine. Sa peau est très bronzée et ses cheveux rasés. Il ne cache pas ses émotions et s'emporte facilement. De Groot traite avec dédain tous les non-Européens. Il est gouverneur de Padang, un poste qu'il a obtenu grâce à sa brutalité.

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	40 %
Mythe de Cthulhu	38 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	55 %
Sciences formelles : chimie	35 %
Sciences humaines	
- anthropologie	45 %
- archéologie	76 %

Attaques

- Revolver Colt New Army cal .38 55%
  Dégâts 1D10
- Bagarre 65%
  Dégâts 1D6 + Impact

Sortilèges : Appeler Cthugha, Lésions destructrices des sombres dimensions, Manteau de feu



Gerard Evertson

L'intimidateur veule

Evertson, gouverneur-adjoint de Padang, est physiquement frêle, mais cette faiblesse masque une ignoble cruauté. Il n'y a aucun autochtone qui serait attristé de le voir mourir. Evertson est nerveux et prompt lorsqu'il s'agit de fuir, mais lorsque les chances sont de son côté, il est capable d'ahurissants actes de cruauté.

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

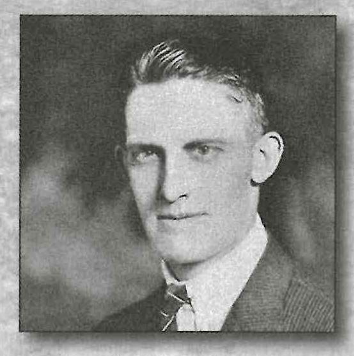
Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Comptabilité	25 %
Conduite	65 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	50 %
Psychologie	67 %
Se cacher	35 %

Attaques

- Luger P08 50%
  Dégâts 1D10
- Fouet 40%
  Dégâts 1D3 ou prise



Feldwebel Lukas Fuerst

Le sergent allemand qui entrevit la folie dans les tranchées.

Homme grand et svelte, Fuerst est plutôt du genre nerveux. Lorsqu'il allume une cigarette (qu'il fume à la chaîne), ses mains tremblent. Lorsqu'il dort, il se réveille invariablement en hurlant. Du fait de ses voyages fréquents, Fuerst parle avec un étrange accent.

Fuerst est un personnage dont les nerfs sont à fleur de peau. Recruté par les frères pour sa puissance musculaire, le sergent, du fait de son caractère déséquilibré, peut même se mettre à aider les investigateurs lorsque l'aventure arrivera à son dénouement. Il est entré en contact avec le Mythe pour la première fois lorsqu'il se trouvait dans les tranchées, sur le front ouest, où il a vu des entités lâchées contre les troupes britanniques que son esprit était incapable de comprendre.

APP	8	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	21

Compétences

Athlétisme	62 %
Conduite	35 %
Écouter	65 %
Mythe de Cthulhu	06 %
Orientation	32 %
Premiers Soins	56 %
Sciences formelles : chimie	60 %
Sciences occultes	26 %

Langues

Anglais	35 %
Espagnol	60 %
Français	10 %
Néerlandais	45 %

Attaques

- Bagarre 65%
  Dégâts 1D6 + Impact
- Fusil à verrou Springfield M1903 55%
  Dégâts 2D6 + 4
- Luger P08 60%
  Dégâts 1D10

Trouble mental : Claustrophobie



Professeur Jan Engel

Le savant blasé

Élevé dans un milieu privilégié, Engel est passé par plusieurs universités, dont il a été à chaque fois renvoyé, avant d'entrer en contact avec les frères, qui ont perçu son pouvoir inné et l'ont encouragé à développer ses talents. Engel est très indépendant et ne prend ses ordres de personne ; il tolère De Groot, mais le considère comme un inférieur.

Engel préfère vivre en solitaire et abandonne ses alliés sans se poser de questions si des problèmes surgissent. Il possède les clés de la Zone 3-18.

APP	17	Prestance	85 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	21

Compétences

Métier :	
- électricité	31 %
- mécanique	22 %
Mythe de Cthulhu	27 %
Sciences formelles : chimie	25 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	65 %
- archéologie	53 %
- histoire	76 %
Sciences occultes	73 %
Trouver Objet Caché	37 %

Attaques

- Luger P08 40%
  Dégâts 1D10

Sortilèges : Appeler Cthugha, Malédiction de la Pierre, Manteau de feu, Lésions destructrices des sombres dimensions

Hier

NdT : *comme indiqué dans le dernier paragraphe, cette section peut être, selon les désirs du gardien, soit jouée, soit considérée comme déjà vécue.*

Après avoir été capturé par les frères, le Père Hrost leur a révélé, lors de son interrogatoire, les détails du télégramme qu'il avait envoyé à ses « complices », et qu'une aide était effectivement en route. Evertson se montrant désireux de capturer les investigateurs et de leur arracher leurs secrets, De Groot lui ordonne, à lui et à Engel, d'y parvenir puis de lancer sur chaque prisonnier le sort des *Lésions destructrices*, ce qui permettra d'utiliser leur pouvoir dans l'appel et également de les affaiblir avant un éventuel interrogatoire.

Ce ne sont, par conséquent, qu'Engel et Evertson, accompagnés de trois brutes, qui s'occupent initialement des investigateurs. À ce stade de l'histoire, De Groot, Fuerst et quatre Frères sont en effet déjà au Merapi en train de préparer l'appel de Cthugha.

Les investigateurs arrivent par bateau à Padang tard dans la soirée et sont dirigés vers le seul hôtel de la ville qui puisse accueillir des touristes – le Nieuw Muntplein (NdT : le Nouveau Muntplein). Vu l'heure tardive, les investigateurs ont très peu de temps pour prendre d'autres dispositions et, en tant que seuls visiteurs étrangers depuis des semaines, ils font « tache » dans le paysage. La ville est calme, le dernier train est déjà parti et seule une proposition en espèces sonnantes et trébuchantes d'un montant exorbitant leur permettra d'acheter les moyens de quitter la ville. Cependant, même s'ils arrivent à quitter cet endroit, le piège détaillé ci-dessous attend les investigateurs à leur éventuel retour.

Si les investigateurs décident de suivre les indications qui leur ont été données et se rendent directement à l'hôtel, ils sont cordialement reçus par son propriétaire, M. Indah. Malheureusement, ce dernier est de mèche avec les adorateurs : De Groot s'est en effet assuré, il y a quelques années, que le Nieuw Muntplein soit équipé d'un moyen pour faire disparaître les adversaires potentiels. Engel prépare une solution d'hydrate de chloral (VIR 17) afin de contaminer l'eau dans les chambres des investigateurs. En outre, chaque boisson commandée auprès du service de chambre est altérée de la même façon – chacune avec une Virulence de 17, pratiquement impossible à détecter. À moins qu'il indique le contraire, partez du principe que chaque investigateur absorbe au moins deux boissons. Ceux qui échouent à leurs tests d'opposition CON contre VIR sur la Table de résistance sombrent pendant une heure dans l'inconscience.

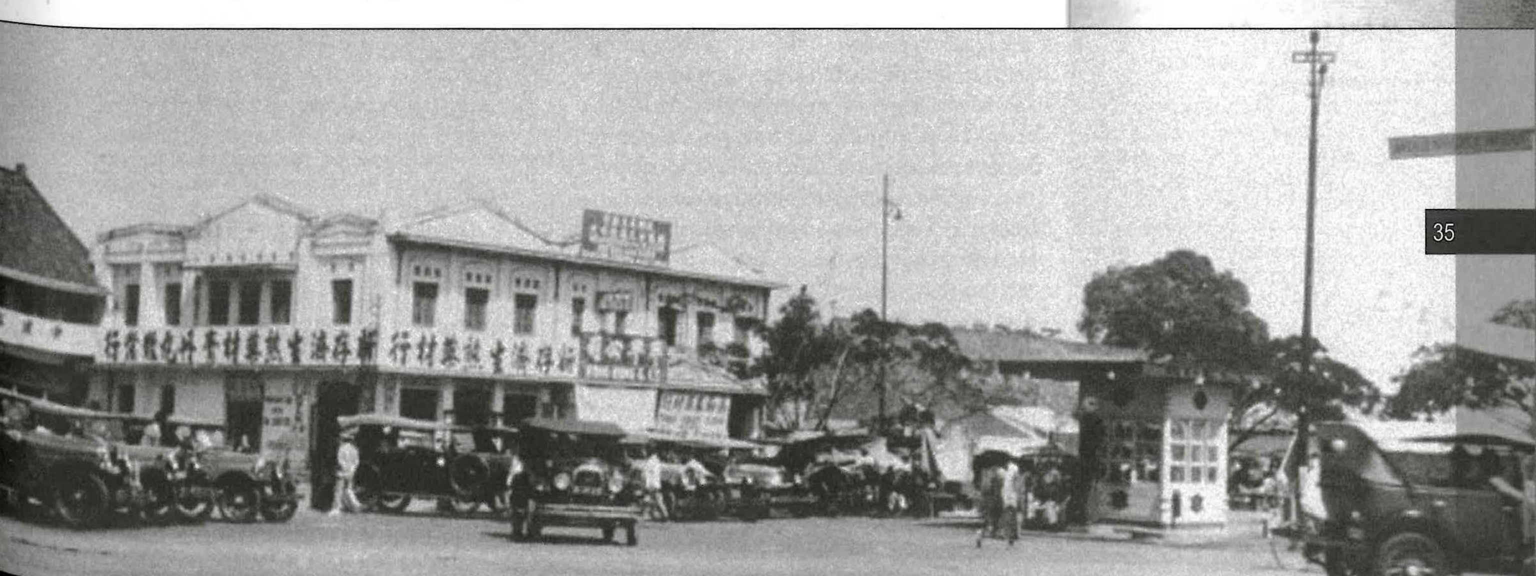
Si l'utilisation de l'hydrate échoue, Engel, à l'aide de grilles d'aération donnant sur une pièce secrète attenante aux suites (Zone 2-6), libère une solution de gaz expérimental provenant de la Grande Guerre (VIR 22). Ce dernier s'est quelque peu dégradé et ne provoque plus désormais que l'inconscience (pour une durée de 2-4 heures) et de sévères nausées. Un test d'*Écouter* (nécessitant une réussite spéciale si les investigateurs dorment) est nécessaire pour entendre le gaz s'échapper à travers les grilles. Chaque bouteille contient suffisamment de gaz pour dix rounds d'exposition (effectuez, chaque round, un test d'opposition CON contre VIR sur la Table de résistance) – Engel utilise l'équivalent de trois rounds pour chaque investigateur. Pendant qu'ils administrent le gaz et soulèvent les corps, les adorateurs utilisent les masques à gaz conservés dans la Zone 2-6 (p. 45).

Si un investigateur résiste à la rencontre en demeurant conscient, Evertson ordonne à ses gros bras d'entrer dans sa chambre et de le soumettre par la force. Les malfrats tentent de le maîtriser et de l'assommer.

Les investigateurs sont emmenés liés, bâillonnés et les yeux bandés à l'arrière du camion Kleiber jusqu'à la caverne de la Scène 1. Engel continue d'administrer aux investigateurs de l'hydrate de chloral pour qu'ils restent inconscients pendant le trajet. À leur arrivée, deux heures après avoir quitté Padang, il ordonne aux frères d'emmener les investigateurs dans la caverne et de les menotter. Désireux de s'atteler à la tâche

Chronologie des événements

- **1350** Le Royaume du Minangkabau est établi à Sumatra. Il prospère grâce au commerce et à de mystérieuses sources d'or. Le destin du Royaume est amélioré par la découverte des secrets du Mythe de Cthulhu et l'appel de sombres entités afin qu'elles apportent leur aide dans la conquête des zones de la jungle à proximité.
- **1628** Les *Broers van Geheimen* sont fondés à l'Université de Groningue.
- **1859** Le Kapitein De Boor, en tant que frère, est élevé au rang le plus élevé.
- **1882** De Boor apprend le sort *Appeler Cthugha.*
- **1883, mai** L'éruption de l'île de Krakatoa débute. De Boor et un petit groupe de frères dévoués arrivent par bateau et se préparent à appeler Cthugha, mais ils sont déçus en juin, lorsque les éruptions cessent brusquement.
- **1883, août** Les tentatives visant à appeler Cthugha se poursuivent, les fidèles de De Boor sont maintenant forcés d'y participer sous la menace d'une arme.
- **1883, 27 août** Les dernières tentatives avortées des *Broers van Geheimen* visant durant la nuit à appeler Cthugha sur le Krakatoa, se terminent lorsque les frères sont pulvérisés lors de la première d'une série de quatre gigantesques explosions.
- **1926** Le Kapitein Klaas De Groot est nommé gouverneur de Padang.
- **1927** De Groot découvre les documents de De Boor. Malgré l'absence d'indications concernant ses dernières tentatives, De Groot réussit à comprendre que De Boor a sous-estimé la puissance nécessaire pour appeler Cthugha, en prenant par erreur la puissance de l'éruption pour de la puissance magique. En novembre, il décode le message crypté et apprend le sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions.*
- **1928, août (le mois dernier)** Le Père Hrost apprend que De Groot envisage d'appeler Cthugha sur le lieu d'un volcan en éruption.
- **La semaine dernière** De Groot et quelques-uns de ses partisans lèvent le camp, se dirigent vers le Merapi et se préparent à l'appel. Le Père Hrost est capturé par les frères et, sous la torture, révèle que plusieurs de ses amis sont en route.
- **Hier** Les frères et les investigateurs se rencontrent, et les événements détaillés dans la section Hier se produisent.



Sortilège

Lésions destructrices des sombres dimensions

Ce sort permet à son lanceur d'utiliser le POU de sa victime, à n'importe quel moment, dans la durée d'un mois. Lancer ce sort nécessite à chaque fois 2 points de POU et coûte 1D3 points de Santé Mentale. La victime a droit à un test d'opposition POU contre POU du lanceur sur la Table de résistance. S'il réussit, le lanceur est capable d'exploiter le POU de sa victime, à condition que les deux soient situés dans la même dimension, que le sort n'ait pas expiré et que la victime soit toujours vivante. Le lanceur peut s'emparer du POU au moment où il le souhaite.
Une fois le sort lancé et réussi, le corps de la victime commence à être drainé par les Lésions destructrices. Son esprit est alors rongé par la vision terrible de créatures à angles impossibles et ses souvenirs s'estompent. Les souvenirs des événements récents (des dernières 24 heures et durant le lancement du sort) sont emportés par le lancement du sort et perdus.
Chaque jour qui passe, la victime doit effectuer un test sur la Table de résistance comme détaillé ci-dessous.
La capacité du lanceur à drainer le pouvoir expire à la pleine lune qui suit – non les effets. Si le lanceur est tué, les lésions s'estompent au bout de quelques minutes.
Toutes les 24 heures, la victime effectue un test sur la Table de résistance contre les lésions. Ce test est opposé de la CON contre la VIR de la lésion qui est de 18. Si la victime échoue, elle perd 1 CON de manière temporaire.
Les lésions se manifestent d'abord comme des cicatrices disgracieuses qui apparaissent sous la peau. Lorsque la victime atteint une CON de 6, les lésions se manifestent alors sous la forme de pattes d'insectes grotesques piégées juste sous la peau de la victime. À ce stade, cette dernière doit chaque jour effectuer un test de SAN (perte 0/1D2).
Si la victime atteint une CON de 0, les lésions à forme insectoïde crèvent, donnant naissance à un fœtus de Vagabond dimensionnel, tuant par là-même la victime. La première action du Vagabond après son effroyable naissance est, normalement, de manger ce qu'il considère être son sac fœtal (la victime), puis de se fondre dans une autre dimension. Toute personne témoin de cet événement doit immédiatement effectuer un test de SAN (perte 1/1D6). Si le fœtus est attaqué, il s'enfuit.

qui l'attend, Engel commence à lancer sur chacun des nouveaux prisonniers le sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions.* Malheureusement, son impatience le mène à sa perte, car le lancement du sort attire vers la grotte un Vagabond dimensionnel et la terreur qu'il inspire aux cinq Frères est telle qu'ils s'enfuient. L'aventure proprement dite commence à cet instant.

Lancer l'aventure

Cette aventure présuppose que les investigateurs sont prisonniers des *frères des Secrets* et commence avec leur réveil, après qu'ils aient été soumis au sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions.* Cette ouverture *in media res* ajoute aux événements un danger personnel immédiat. Le gardien peut toutefois décider qu'une telle approche n'est pas appropriée, auquel cas il peut vouloir lancer le début de l'aventure avec l'arrivée des investigateurs à Padang, en se souvenant que les autorités sont, comme décrit ci-dessus, alertées de leur arrivée.

Résumé de l'enquête

Cette aventure est organisée en une série de scènes, de sorte que le gardien puisse facilement passer d'une partie de l'aventure à l'autre.

- **Commencement pour les joueurs** : où les investigateurs se préparent à rendre une visite à la province de Sumatra ouest, mais sitôt qu'ils débarquent, la scène passe en fait immédiatement à la :
- **Scène 1 - La Terreur qui s'approche de la caverne** : l'aventure commence lorsque les investigateurs se réveillent, attachés et sans armes, après avoir été victimes du terrible sort que sont des *Lésions destructrices des sombres dimensions.* Alors qu'ils aperçoivent leurs ravisseurs en train de fuir dans un camion, une autre menace se rapproche : un Vagabond dimensionnel. Ils doivent donc rapidement parvenir à s'échapper de leurs liens et improviser des armes pour affronter l'horrible insecte anthropoïde.
- **Scène 2 - Padang** : dans cette scène, les investigateurs en apprennent davantage sur les frères, sont harcelés par Gerard Evertson et effectuent leurs recherches dans Padang. Ils peuvent se faire des alliés parmi les gens du coin ou, au contraire, transformer ces amis potentiels en ennemis.
- **Scène 3 - La Grande Maison et la Plantation de caoutchouc :** où les investigateurs apprennent qui est De Groot et l'obsession de son prédécesseur pour Cthugha.
- **Scène 4 - Le Mont Merapi** : l'aventure atteint son paroxysme dans la caldeira en feu du volcan, les héros doivent esquiver désespérément les bombes volcaniques et courants de lave, tout en essayant de stopper les adorateurs. Cependant, même s'ils y parviennent, les plans des adorateurs sont sur le point d'être contrecarrés par le Thra'yrddh, qui a un objectif différent. Les investigateurs et les adorateurs œuvreront-ils de concert pour arrêter ce dernier avant qu'il ne soit trop tard ?

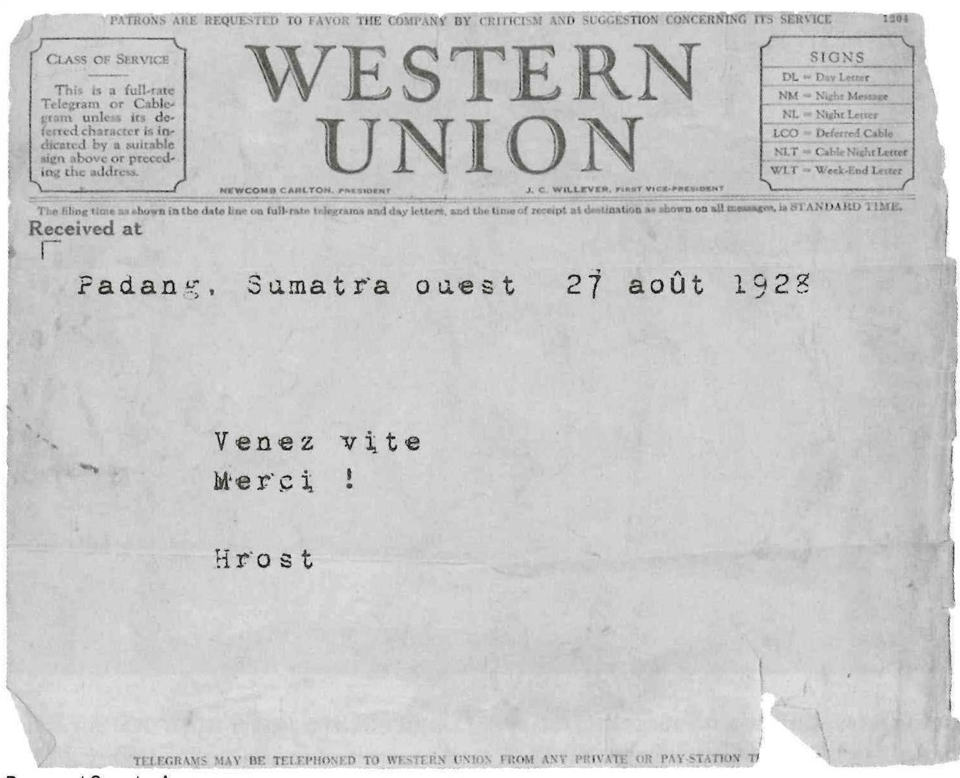
Commencement pour les joueurs

Les investigateurs reçoivent un télégramme envoyé par le Père Hrost (**Document Sumatra A,** ci-contre). Il s'agit d'un ancien associé ou, éventuellement, d'un mentor, de l'un des investigateurs, qui le connaît pour être un prêtre catholique réfléchi, un homme de foi profonde et de caractère irréprochable. Son appel à l'aide ne peut donc être ignoré. L'investigateur sait également que le Père Hrost appartient à la Société Internationale d'Histoire & d'Archéologie.
Puisque le télégramme provient de Sumatra ouest, le gardien est laissé juge sur la manière dont les investigateurs arrivent sur place. Cependant, la logique veut que ce soit par bateau, car les vols longs-courriers sont dangereux à cette époque, surtout si les longues distances sont parcourues au-dessus de l'océan. Les navires coloniaux hollandais sillonnent régulièrement les eaux des Indes orientales néerlandaises et obtenir une place pour une traversée ne devrait pas s'avérer trop difficile.
Permettez aux investigateurs de s'organiser comme ils le souhaitent. Cependant, dès que leur bateau s'approche du port, passez immédiatement à la scène 1.
Le Père Hrost appartient à la Société Internationale d'Histoire & d'Archéologie et fournit aux personnages une introduction plausible pour cette aventure. La société leur demande d'enquêter de toute urgence sur sa disparition en fournissant les billets nécessaires et en payant les dépenses de voyage.
Cependant, si les investigateurs sont plus proches d'un autre membre de la société qu'il paraît à propos d'utiliser, prenez plutôt ce PNJ et modifiez certains détails de l'aventure.

Scène 1 : La terreur qui s'approche de la caverne

Un réveil laborieux

Lentement, l'image floue que vous avez devant les yeux devient plus nette. Le port, le bateau et la ville de Padang ont tous disparu.
C'est le crépuscule. Des insectes chantent dans le ciel qui s'obscurcit. L'immense plafond d'une caverne s'étend au-dessus de vous, menant à une ouverture donnant sur une jungle touffue millénaire. Vous avez sur les lèvres un goût désagréable de sang et d'eau de Javel réunis, et un bourdonnement dans la tête qui se dissipe dans le bruit d'un moteur de véhicule qui semble s'éloigner rapidement de vous.
Vous vous redressez, tandis qu'une volée de chauves-souris se déverse de la caverne, vaste procession de chasseurs volant silencieusement et pénétrant dans le ciel nocturne.



PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT — J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS
DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Padang, Sumatra ouest 27 août 1928

Venez vite
Merci !

Hrost

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Document Sumatra A

Tandis que ces chasseurs nocturnes disparaissent, quelque chose pousse un grand cri dans l'obscurité, la folie flûtée chitineuse d'un appel, une parodie d'appel de singe qui fait taire les créatures de la jungle.
Quelque chose, là-bas, n'a pas sa place dans ce monde et, tout près, des personnes poussent des cris.

Les lésions destructrices des sombres dimensions

La première chose que les investigateurs doivent affronter est un test immédiat sur la Table de résistance contre Engel qui a lancé ce sort sur eux. Le POU d'Engel est de 17. Prenez note des investigateurs qui manquent le test. Pour le moment, rien ne se passe, mais chacun se sent, de manière étrange, violé dans son intimité. Notez que le sort cause des pertes de mémoire.

Les liens qui retiennent les investigateurs sont du travail d'amateur et chacun d'entre eux peut s'échapper, soit en coupant la corde qui l'attache, soit avec un test de FOR (x2) %. En réussissant un test d'Intuition, un investigateur pensera à utiliser la hache (voir ci-dessous) pour couper ses liens. Toutes ces actions prennent un round.

Le matériel des investigateurs leur a été pris, sauf si l'un d'entre eux conserve habituellement un équipement dissimulé (comme un couteau au fond d'une botte).

L'immense caverne

La caverne fait environ 60 m de large et 20 m de haut. Lorsque les investigateurs s'éveillent, les cris à proximité proviennent de cinq personnes qui ont les yeux bandés et sont menottées et enchaînées aux parois de la caverne. Sept autres paires de menottes pendent aux murs.

Une caisse à thé et du matériel sont appuyés contre le mur, près des investigateurs. Le matériel comprend trois pelles, une hache, 9 m d'une grosse corde, trois lampes-tempête, un bidon de paraffine, un entonnoir et un couteau pliant. On peut utiliser les pelles comme des petits gourdins improvisés. La caisse à thé contient un sac de riz, un petit réchaud, un baril d'eau, et quelques cuillères en bois.

La caverne est entourée d'une jungle dense. Une seule route poussiéreuse disparaît vers le Sud, tandis qu'un test de *Trouver Objet Caché* permet aux investigateurs de remarquer le chemin utilisé par un villageois en train de s'échapper (voir ci-dessous). Un test de *Pister* révèle le même chemin et les traces d'un camion, lesquelles conduisent directement à Padang.

Les prisonniers sont tous des Européens. L'un d'entre eux est mort, les quatre autres sont irrémédiablement fous, étant immobilisés ici depuis de nombreux jours, et vu ce qui se développe à l'intérieur de leur corps. Ils ont en effet été soumis au sort des *Lésions destructrices* et montrent déjà des signes de blessures physiques internes sérieuses ; leur corps est couvert de marques. Un test de *Médecine* permet à un investigateur de comprendre que leurs blessures sont internes. Les victimes n'ont plus, respectivement, que 2, 4, 4 et 6 points de CON chacune. Le mort a connu les étapes finales du sort destructeur et est partiellement mangé.

Le camion qui s'éloigne

Lorsque l'aventure débute, un véhicule imposant renfermant Evertson, Engel, et les

Des cauchemars en provenance de sombres dimensions

Les investigateurs peuvent apprendre des choses utiles des murmures qu'ils entendent dans leurs rêves, dans les endroits où les Vagabonds dimensionnels observent et attendent que leur plan aboutisse. Chaque soir, un investigateur peut effectuer un test d'Intuition. S'il est réussi, il fait un cauchemar décrit ci-après ; sinon, son sommeil est simplement troublé par de terrifiants sons flûtés. Les personnages qui éprouvent un cauchemar qu'ils ont déjà fait effectuent leur test de SAN à +20%.

1. *Tu entends des voix provenant de derrière le mur de ta chambre, mais même en écoutant très attentivement, tu n'arrives pas à distinguer de mots. Puis, le mur commence à gonfler, sa surface se mettant à bouillonner pour se transformer en un énorme kyste qui menace d'éclater. Tu cries en bondissant du mur en arrière et te réveilles, ruisselant de sueur et terré dans un angle de la pièce.* Test de SAN (perte 0/1D2).
2. *Tu fais un rêve dans lequel tu as conscience que quelque chose te regarde. Scrutant chaque miroir et chaque surface réfléchissante, tu essayes d'apercevoir ce qui te regarde, et pourtant, tu n'y parviens pas. Tu prends soudainement conscience que ce n'est pas un rêve et que tu es éveillé, en train de regarder fixement un miroir de ta chambre.* Test de SAN (perte 0/1D3).
3. *Lorsque tu te réveilles en proie à une terrible sueur, ta peau est brûlante. Tu tâtonnes dans le noir pour voir pourquoi ta peau te démange de manière aussi abominable. Alors que tu allumes une lanterne, tu te rends en effet compte que ta peau est en train de bouillonner, pendant que des furoncles gonflés et des chancres purulents crèvent les uns après les autres. Tu te réveilles en hurlant.* Test de SAN (perte 0/1D3).
4. *Des murmures brisent ton sommeil, comme si quelqu'un se trouvait dans ta tête, parlant à une marionnette faite à ton image. Les voix proviennent d'une bouche qui n'est pas conçue pour la parole humaine.* Test de SAN (perte 0/1D3).
5. *Tu rêves que tu es dévoré vivant par d'effrayants insectes anthropoïdes.* Test de SAN (perte 0/1D4).
6. *Des voix te harcèlent dans ta tête et tu entends une voix semblable à la tienne parler, te révélant de sombres secrets, mais tu ne sens pourtant pas ta bouche remuer. Puis, soudain, la salle s'illumine et tu comprends la vérité : tu ne peux plus sentir ta bouche parce qu'elle ne fait plus partie intégrante de ton corps ! Une créature insectoïde extra-terrestre, avec des aspects simiesques grotesques, porte ta bouche et ton visage comme un masque, et c'est ce masque qui parle. Lorsque la créature te remarque, elle s'approche et t'arrache les yeux, les poussant ensuite dans son propre crâne afin que tu puisses voir ce qu'elle voit – ton corps disséqué, mais toujours vivant, se contractant sur une dalle en mouvements convulsifs. « Nous avons besoin de toi », dit ta bouche. « Tu ne dois pas mourir. » Tu te réveilles en hurlant.* Test de SAN (perte 1/1D6).



Vagabond dimensionnel

CON	16	Endurance	80 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	7	Intuition	35 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Mouvement	7

Attaque

• Serres * 30%
Dégâts 1D8 + Impact
* Peut attaquer simultanément avec ses deux serres à chaque phase de combat

Protection : 3 points (cuir épais)
Perte de SAN : 0/1D10 points

trois brutes qui les accompagnent, est en train de s'éloigner sur la route de Padang. Il se trouve à 120 m de la caverne. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle que ce véhicule est un camion ; un test d'Intuition effectué ensuite indique qu'il s'agit d'un camion Kleiber, un véhicule relativement nouveau et que l'on rencontre rarement en dehors de l'Amérique.

La silhouette qui s'éloigne

Peut-être demeurant inaperçue, une silhouette est également en train de fuir les lieux. Il s'agit de Kupang, un habitant du village voisin de Singkarak, qui vient ici apporter la nourriture et la boisson aux prisonniers. Un test de *Trouver Objet Caché* (-20%) permet d'apercevoir la silhouette et la direction qu'elle prend. Pour plus d'informations sur Kupang, consultez le paragraphe « Indices » ci-contre.

Les volcans de la région

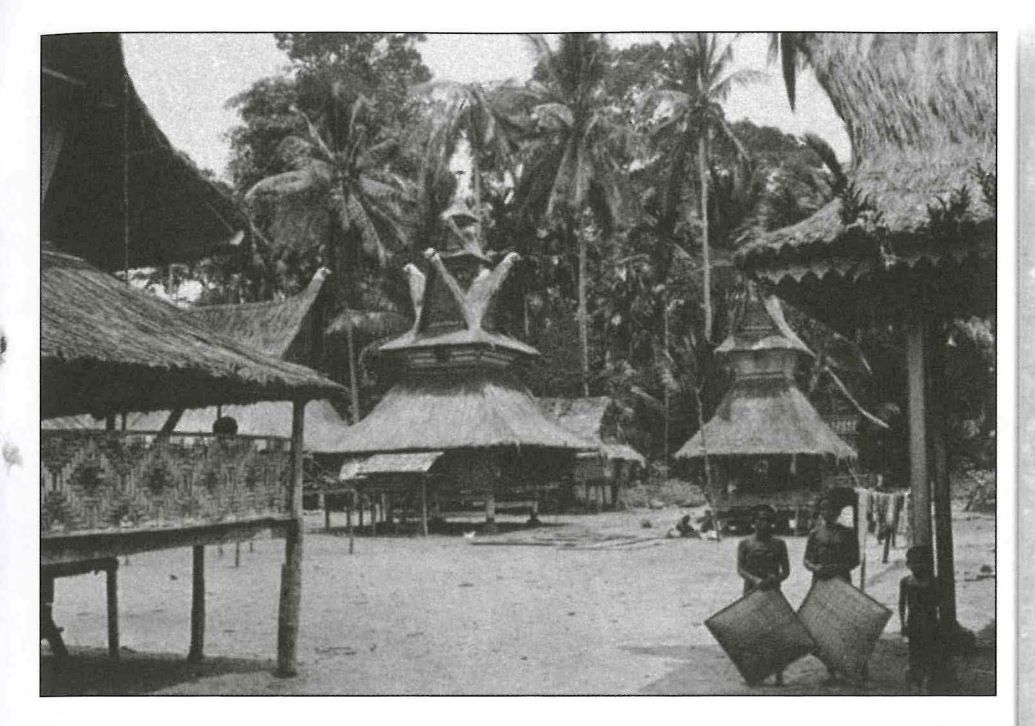
Cette région abrite plusieurs volcans et il semble qu'à l'heure actuelle, chacun d'entre eux soit sur le point d'entrer en éruption. On peut apercevoir en tout six volcans illuminant le ciel nocturne. Le plus proche est le Gunung Talang, qui se trouve à 50 kilomètres environ, le plus éloigné est le Gunung Bukitinggi, qui se trouve à environ 100 kilomètres au Nord.

La créature qui s'approche

Un Vagabond dimensionnel est en train de se rapprocher de la caverne. Attiré par le lancement du sort des *Lésions destructrices*, il a glissé à travers les ombres et est arrivé jusqu'ici. Cependant, bien que le Vagabond soit une créature abominable et s'approche de très près des investigateurs, il n'attaque pas à moins d'être lui-même attaqué, satisfait de savoir que de nouvelles victimes des *Lésions destructrices* ont été ajoutées au plan du Thra'yrddh. Pour plus d'informations au sujet de ce plan, voir la scène 4.
L'arrivée du Vagabond dimensionnel est annoncée par un terrible crissement d'insecte et un hurlement simien ; il est là 5 rounds après le début de l'aventure. Il marche d'une façon maladroite, boiteuse, son patrimoine insectoïde et son ignoble ascendance simienne fusionnées en une seule horrible créature impensable. Le Vagabond dimensionnel s'approche de chacun des investigateurs et les examine, les reniflant un par un. Mais il n'attaque pas à moins d'être attaqué et, si on le laisse seul, il se glisse à nouveau entre les angles et disparaît.

Indices : A l'extérieur de la caverne

Les investigateurs ont quelques indices à leur disposition leur permettant de poursuivre l'aventure. En plus des traces du camion, ils peuvent apercevoir le sentier emprunté par Kupang. Dans ce cas, ils peuvent le suivre sur environ 700 m à travers la jungle dense en direction de Singkarak. Kupang est un simple larbin utilisé par les frères pour apporter nourriture et boisson à leurs prisonniers. Il ne connaît qu'Evertson et Engel, mais est conscient de la position d'Evertson à Padang et pour



qui il travaille. Si les investigateurs suivent les traces de Kupang jusqu'au village et se confrontent à lui, il se rend aisément et livre les informations qu'il possède : il travaille pour le compte des adorateurs en gardant un œil sur les prisonniers de la caverne et connaît les personnes qui se sont enfuies de la caverne.

Les investigateurs qui suivent, au-delà du village, les traces laissées par le camion constatent qu'après environ 5 km, elle rejoint une seconde route, plus grande, souvent utilisée par quelques camions lourds et de nombreux éléphants qui transportent du bois vers Padang, depuis une cour à bois située à proximité (là où la route se termine). Tandis qu'ils marchent le long de cette route, autorisez un seul investigateur à effectuer un test de Volonté ; s'il le réussit, les investigateurs sont ramassés par un camion qui les emmène s'ils le souhaitent à Padang. Sinon, 4 heures passent avant de pouvoir faire un nouveau test. Il y a 40 km de la caverne à Padang et seulement quelques petits villages sur la route.

Scène 2 : Padang

Padang (dont le nom signifie : « champ ») est une ville plate tentaculaire construite le long des berges nord d'une rivière bordée de palmiers. La population se monte à environ 30 000 âmes et est presque entièrement composée de natifs de Sumatra. Les quais se trouvent à l'extrémité ouest, tandis que le quartier européen se situe à l'extrémité est de la ville, qui abrite l'Hôtel Nieuw Muntplein (scène 2A p. 44), quelques dizaines de maisons coloniales hollandaises possédées et exploitées par des commerçants, ainsi qu'une gare ferroviaire.

Pertes de mémoire

Le sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions* cause des pertes de mémoire qui affectent les investigateurs. Toutes les 4 heures, autorisez chacun d'entre eux à effectuer un test de Volonté, avec une réussite spéciale requise. En cas de réussite, consultez le tableau qui suit pour voir ce dont il se souvient. Les investigateurs peuvent se souvenir des mêmes choses et n'effectuent pas de tests pendant qu'ils dorment (leurs rêves sont beaucoup trop agités pour cela). Les noms entre parenthèses indiquent qui parle à qui : permettez ainsi aux investigateurs de se souvenir des visages de ces personnes qui hantent leurs rêves.

1 L'investigateur se souvient qu'il se réveille dans son lit, mais qu'il est incapable de bouger. Il se voit « emballé » dans ce qui est clairement une chambre d'hôtel, emmené à travers un parc et déchargé à l'arrière d'un camion à l'arrêt (*ces événements se sont produits au Nieuw Muntplein, modifier-les s'il le faut*).

2. Il s'agit d'une conversation qui commence par quelqu'un demandant pourquoi les investigateurs ne sont pas tués et se termine par une discussion qui évalue s'ils sont ou non une plus grande source d'énergie que les autochtones (*conversation générale*).

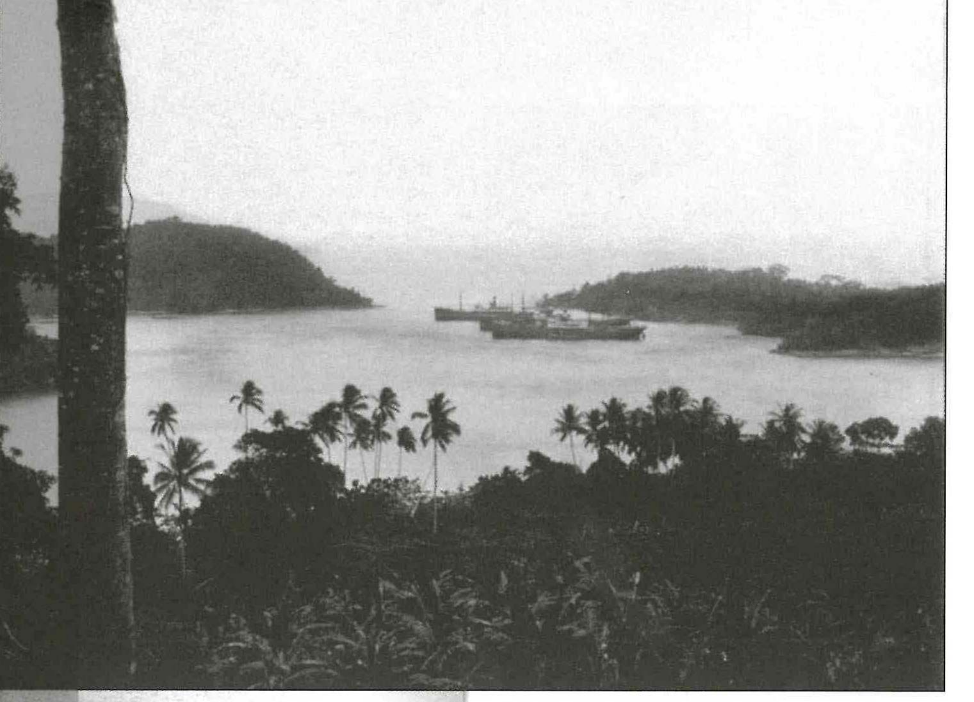
3. « Le prêtre est-il encore en vie ? » « À peine ! » (rire) (*brute à Evertson*).

4. « Nous lancerons les lésions sur eux puis, s'ils sont toujours vivants, il pourra les interroger à loisir » (*Engel parlant à Evertson*).

5. « Le sort fonctionne de l'intérieur. Leur état s'aggrave progressivement jusqu'à ce que l'infection sorte, les tuant dans le processus » (*Engel*).

6. « J'ai observé l'une des expériences dans la prison lorsque la naissance a eu lieu (pause pour essuyer la sueur de son visage). Les cris étaient très troublants. Si cela avait été un Européen, je pense que j'aurais eu quelque compassion » (rires) (*Evertson*)





Evertson et Engel opèrent à partir de la plantation de caoutchouc et de la Grande Maison. Pour plus d'informations sur cet endroit, voir la scène 3 p. 46.

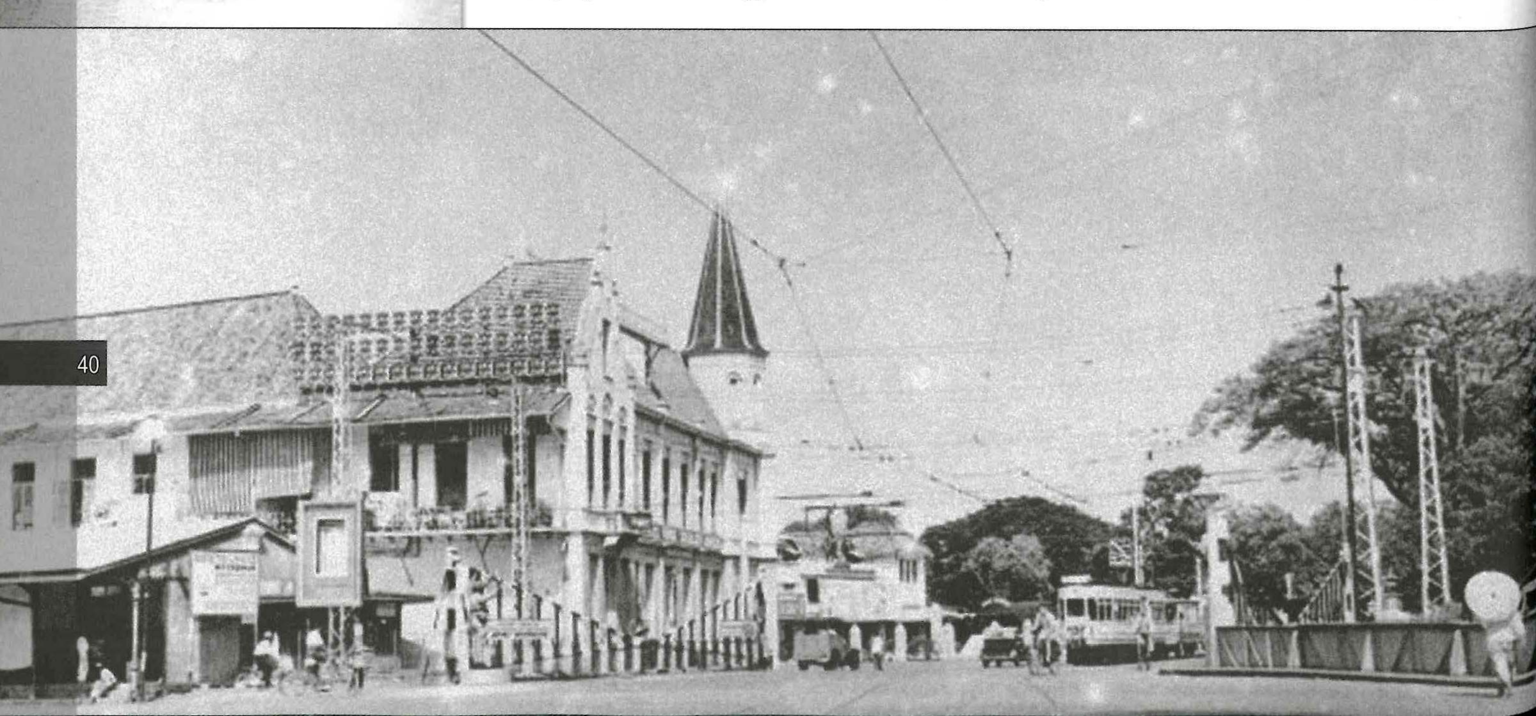
N'oubliez pas que, même si De Groot est le gouverneur, Evertson est son bras droit et, comme tel, un puissant ennemi. Il peut, en principe, agir à sa guise, et a une multitude de soldats et de gardes à sa disposition, même s'il reste réticent à impliquer un non-adorateur dans les plans de De Groot. Bien qu'ils ne soient pas les seuls Européens présents à Padang, les investigateurs devront être prudents afin d'éviter les agents d'Evertson. Les investigateurs peuvent se déguiser pendant la journée pour passer inaperçus, tandis qu'un test de *Discrétion* obtiendra le même résultat pendant la nuit. Partez du principe qu'un test réussi permet aux investigateurs 1D4 heures d'exploration sereine, à moins que leurs actions n'alertent les autorités (comme le fait de s'attaquer ouvertement à l'hôtel).

Lorsque les investigateurs entrent dans Padang après s'être échappés de la caverne, Engel a déjà pris le train pour le Mont Merapi. Vingt-quatre soldats sont présents dans la ville (opérant depuis un petit fort situé près des docks et faisant aussi efficacement office de police locale), tandis qu'Evertson et ses trois voyous se trouvent à la Grande Maison. Evertson est susceptible d'envoyer certains de ses acolytes traquer les investigateurs en occultant ainsi les autorités. Si les investigateurs commencent à fanfaronner durant leur exploration de Padang ou s'attaquent, soit à la Grande Maison, soit au Nieuw Muntplein, Evertson sera alors contraint de prendre de nouvelles mesures et ordonnera à certains soldats du fort de l'aider à pourchasser les investigateurs.

Le gardien doit partir du principe qu'Evertson prend conscience de la présence des investigateurs s'ils pénètrent dans l'hôtel, la Grande Maison, ou se rendent à la gare. Si les investigateurs l'abordent directement, Evertson essayera de masquer sa surprise, même s'ils pourront remarquer, en réussissant un test de *Psychologie*, combien il est nerveux. À moins que les investigateurs n'agissent immédiatement, Evertson envoie chercher trois malfrats du coin qu'il a à sa disposition, qui se comportent de la manière détaillée ci-dessous. Evertson s'enferme alors, lui et ses trois brutes, dans la Grande Maison, jusqu'à ce qu'on lui amène les investigateurs – morts ou vifs.

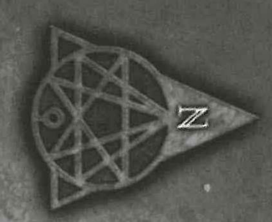
Traqués dans Padang

Une fois qu'il a pris conscience du fait que les investigateurs se sont échappés de la caverne et qu'ils se trouvent désormais à Padang, Evertson envoie plusieurs voyous locaux « traiter » avec eux. À moins que ces derniers ne fassent des efforts pour dissimuler leurs mouvements dans la ville, ces bandits les retrouvent au bout de 10D6 minutes. Les investigateurs peuvent en fait éviter leurs poursuivants avec une relative facilité,



Scène 2
Padang

30 m

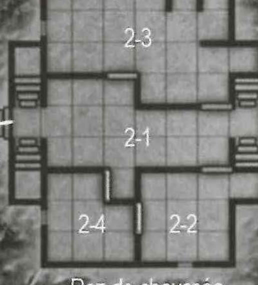


Fort et Docks



Vieille ville

Porte fermée à clef menant à la pièce secrète

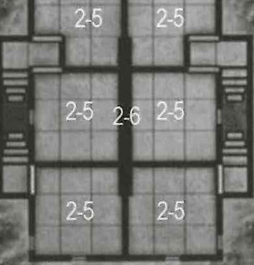


Rez-de-chaussée

New Muntplein

Gare ferroviaire





Etage

5 km de la Grande Maison



Voyou, autochtone (3)

APP	08	Prestance	45 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	45 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

- Grand gourdin — 50%
  Dégâts 1D8 + Impact
- Fusil à verrou calibre .22 — 40%
  Dégâts 1D6+2

car il y a beaucoup d'endroits où se cacher, dans et autour de Padang, une ville qui, de plus, est ceinturée par la jungle. Permettez à l'investigateur ayant le plus haut score en *Intuition* d'effectuer un test (+10 %). Cela donne aux investigateurs 1D4 heures pour enquêter sereinement dans la ville en gardant un profil bas, avant de devoir refaire le test. Si l'investigateur échoue à ce test, donnez aux poursuivants une chance de découvrir les investigateurs avec un test de *Trouver Objet Caché*. Si ces derniers sont repérés, les poursuivants passent à l'attaque ; partez du principe que les deux groupes sont séparés d'1D20 m lorsque cela survient.

Les habitants de Padang

Asmoro est capable de distraire les soldats et les voyous pour aider les investigateurs. S'ils sont en bons termes avec lui, Asmoro effraie aussi les voyous locaux.

Asmoro Sosrodihardjo et les rebelles

Les colons ont toujours été impopulaires, mais la récente vague de morts horribles (causée par le sort des *Lésions destructrices*) a transformé ces sentiments en haine.

Asmoro et ses hommes se méfient particulièrement des étrangers et dans un premier temps, les surveillent pour l'essentiel. Toutes les heures, les investigateurs peuvent effectuer un test de *Trouver Objet Caché* afin de remarquer leur manège. S'ils effectuent le test de *Trouver Objet Caché* (-20 %) plusieurs fois de suite, ils remarqueront alors qu'Asmoro se trouve en permanence dans ce groupe.

Asmoro et ses hommes (utilisez, pour ces PNJ, les voyous autochtones présentés ci-contre) n'approchent pas ouvertement les investigateurs avant qu'ils n'entrent dans la Plantation de caoutchouc (Scène 3 p. 46). Toutefois, si les investigateurs abordent avant cela les autochtones qui les surveillent et réussissent un test de *Baratin* ou de *Persuasion* (+20% si les investigateurs mentionnent les blessures causées par les *Lésions destructrices* et le fait qu'ils ont été prisonniers dans la caverne), les investigateurs seront en mesure de convaincre Asmoro que les deux groupes ont plus à gagner à être alliés qu'ennemis.

Si le test échoue, il est encore possible qu'Asmoro et ses hommes attaquent, s'ils pensent que les investigateurs coopèrent avec les adorateurs, et reviennent les surveiller. Lorsque les investigateurs partent de la plantation de caoutchouc, ils s'approchent pour affronter de nouveau les investigateurs à l'extérieur et cette même confrontation peut avoir lieu. Si, après celle-ci, les investigateurs ne les ont toujours pas convaincus de leurs honorables intentions, Asmoro et ses hommes se retirent et ne prennent plus aucune part dans ce scénario.

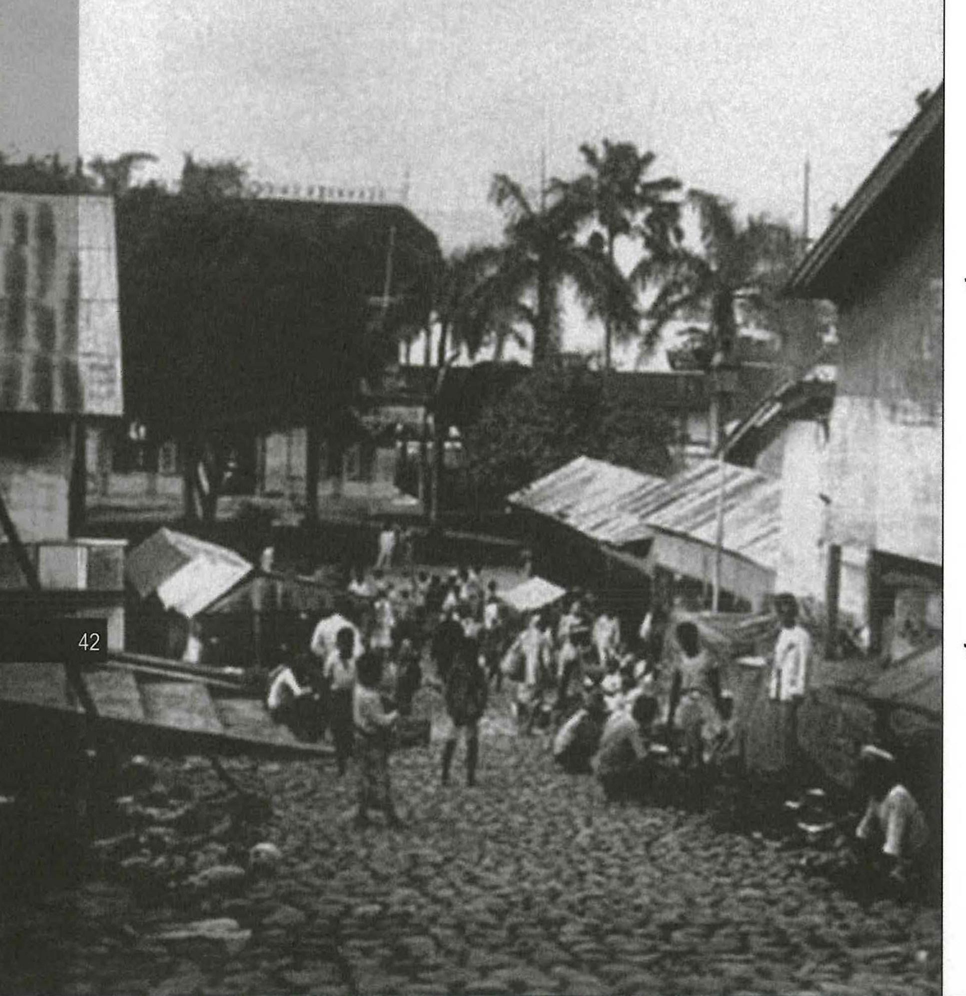
Si les investigateurs arrivent à convaincre Asmoro et ses hommes qu'ils ont un ennemi commun, les autochtones apportent leur aide. Vous trouverez dans la suite de l'aventure des entrées indiquant le moment où Asmoro présente une autre option aux investigateurs. Dans chaque cas, les investigateurs peuvent choisir de suivre ou non cette option. Par ailleurs, Asmoro accompagnera les investigateurs partout où ils le souhaitent et se battra également à leurs côtés.

La gare ferroviaire

Le train principal circulant entre Padang et Fort de Kock part de cet endroit. La gare est toujours remplie de monde et, si les investigateurs se renseignent et effectuent un test de *Baratin* ou de *Persuasion* (en se souvenant que très peu d'habitants parlent l'anglais, bien que certains parlent le néerlandais), ils apprennent qu'on ne les a pas vus ici auparavant.

Les docks

Le navire à bord duquel les investigateurs sont arrivés reste 24 heures à quai. Les personnes qui débarquent sont enregistrées au fort à proximité, où logent vingt-quatre soldats coloniaux néerlandais. Tout investigateur réussissant un test de *Baratin* ou de *Persuasion* peut avoir accès à la zone de





contrôle des arrivées et trouver des renseignements concernant leur passeport et leur enregistrement. Le caporal Jan Hendriks, un garde-port qui parle l'anglais, se souvient d'un investigateur qui lui avait demandé quel était le meilleur hôtel de la ville. Il s'en souvient parce que sa réponse, l'hôtel Nieuw Muntplein, avait été qu'il s'agissait du seul hôtel de Padang.

Les habitants

Souvenez-vous que pratiquement aucun habitant ne parle l'anglais et qu'ils sont méfiants envers les étrangers. Cependant, si les investigateurs parlent l'indonésien ou le néerlandais, ils peuvent effectuer un test de *Baratin* ou de *Persuasion* pour arriver à obtenir des habitants qu'ils révèlent qu'il y a eu, au cours des derniers mois, de nombreux décès pénibles, tous parmi la population locale. Deux personnes de la région affirment avoir vu des choses s'arracher de victimes mourantes, les mangeant partiellement, puis disparaissant lorsqu'elles étaient attaquées.

Les habitants connaissent tous le camion Kleiber et le fait que De Groot l'utilise pour effectuer ses trajets entre Padang et sa plantation de caoutchouc (Scène 3 p. 46).

Les colons

Les Européens sont plus enclins à parler, mais ils ont moins de choses à dire. Chacun considère De Groot comme un individu déterminé, mais juste. Il s'est absenté de la ville ces derniers jours et ils supposent qu'il s'est rendu à Fort de Kock pour une réunion importante. Les Européens sont dans l'ignorance la plus totale des décès qui touchent les autochtones. On sait de manière assez large qu'Engel et De Groot s'intéressent aux objets typiques de la région et payent le prix fort pour n'importe quelle curiosité. Un test de *Baratin* ou de *Persuasion* obtient de certains d'entre eux





Asmoro Sosrodihardjo

Le rebelle de Sumatra ouest

Capable de faire remonter son lignage jusqu'au royaume Minangkabau (les tribus indigènes de Sumatra ouest), le beau Sosrodihardjo est un jeune idéaliste qui veut voir la domination hollandaise renversée. Cet idéalisme fait de lui l'objet de la haine des colons. Le marionnettiste, produisant des spectacles de wayang kulit (théâtre d'ombres avec marionnettes), a une expérience directe de ce qu'il résulte du sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions*, ainsi que de la cruauté d'Evertson, et est déterminé à faire tomber De Groot et ses ignobles complices.

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	7	Connaissance	35 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	54

Compétences

Athlétisme	67 %
Art : théâtre d'ombres	78 %
Discrétion	40 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Orientation	63 %
Pister	32 %
Sciences humaines :	
- archéologie	32 %
- histoire	36 %

Attaques

- Fusil Martini-Henry calibre .45 35%
  Dégâts 1D8+1D6+3

Environs de Padang

30 km

N

Fort De Kock

Kota Baru

Gunnung Marapi

Caverne

Padang

Rêves étranges

Si le gardien fait jouer plus d'une aventure de cette compilation, un thème commun relie les rêves entre eux. La première fois que les investigateurs s'assoupissent, dans la Scène 2, ou plus tard, ils partagent tous les mêmes rêves étranges :

Le rêve d'un volcan

Vous vous trouvez au pied d'un imposant volcan qui vous surplombe d'un air malveillant. Ce pic colossal submerge vos sens, vous entoure, vous enveloppe, vous écrase. Sous vos pieds, le sol craque soudain dans un bruit assourdissant, comme si la terre se fracturait, et au-dessus de vous, quelque chose se rapproche à travers la fumée étouffante des cendres brûlantes, quelque chose dont les mots ne peuvent être entendus au-dessus de la déchirure du monde.

Alors que vous vous redressez dans votre lit, les mains sur vos oreilles, vous commencez à vous demander ce qui appartient à l'éveil et ce qui est du domaine du rêve…

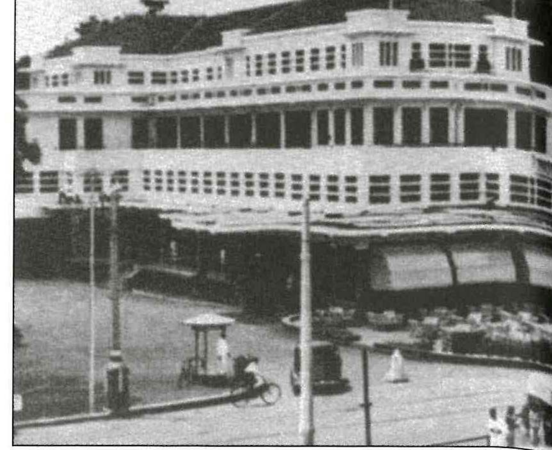
qu'ils révèlent que les deux hommes possèdent quelques objets assez étranges conservés dans la Grande Maison, à la Plantation de caoutchouc appartenant à De Groot (Scène 3). Toute personne faisant partie de ce groupe peut également parler aux investigateurs du camion dans lequel De Groot voyage habituellement.

Scène 2A : L'hôtel Nieuw Muntplein

Le luxueux hôtel Nieuw Muntplein

Le Nieuw Muntplein est un bâtiment luxueux émergeant d'un parc impeccablement entretenu. Une grande entrée accueille les visiteurs, surveillée par deux natifs de Sumatra en uniforme militaire élaboré et portant des épées.

Les frères se servent du Muntplein et de son propriétaire accommodant, M. Indah, depuis



quelques années maintenant, non seulement pour renforcer le stock de victimes européennes destiné au sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions*, mais également pour acquérir des artefacts et des objets de collectionneurs aux yeux plus gros que le ventre qui tous, désormais, sont en train de pourrir dans la jungle.

On croise généralement M. Indah dans le hall d'entrée (Zone 2-1). S'il est attaqué, il hurle en direction de ses gardes, mais seulement s'il pense qu'il peut échapper à l'attaque. Lorsqu'il aperçoit les investigateurs (pour une deuxième fois), le regard d'Indah s'agrandit ; tout investigateur réussissant un test de *Psychologie* (+20 %) réalise que cet homme les a déjà vus. Il ne leur demande pas de façon insistante de signer le livre d'or (voir plus loin) et, si les investigateurs insistent, Indah tourne le livre à une nouvelle page.

Indah est un homme de petite taille proche de la cinquantaine. Originaire de Sumatra ouest, il s'enorgueillit de porter des vêtements (un costume) européens et parle plutôt bien l'anglais. L'hôtel dispose de deux gardiens et d'un personnel composé de dix personnes, tous finement habillés aux couleurs locales. Si les investigateurs lui demandent une chambre, il est heureux de leur en fournir une, mais fait immédiatement parvenir un message à Evertson en l'informant que les investigateurs sont, pour une raison inconnue, revenus d'entre les morts.

Si Indah est mis devant le fait accompli, il raconte aux investigateurs que c'est la peur qui l'a fait agir ainsi (il ment : c'était la cupidité), et révèle tout, y compris le gaz, la pièce secrète, et les autres victimes. Il dit aux investigateurs qu'Evertson est quelqu'un qui le terrorise et le brutalise (ce qui vrai), et que leurs effets personnels (moins les liquidités qu'ils avaient sur eux, qui se trouvent dans la poche d'Evertson) ont été emmenés à la Grande Maison, d'où opèrent De Groot et ses acolytes (Scène 3 p. 46). Une fois maîtrisé ou démasqué par les investigateurs, Indah se met en retrait de l'histoire.

Une seconde nuit au Nieuw Muntplein ?

S'il entend dire que les investigateurs sont retournés à l'hôtel, Evertson contacte Indah et, cette fois, les deux hommes tombent

d'accord pour qu'ils meurent enfin. Ils projettent d'utiliser le gaz expérimental stocké à l'hôtel pour tenter à nouveau de rendre les investigateurs inconscients et de les assassiner ensuite.
Indah et Evertson attendent donc deux heures du matin avant d'entrer dans la pièce secrète de l'hôtel (Zone 2-6) et de libérer le gaz, alors qu'eux-mêmes portent des masques à gaz dans la pièce. Un test d'*Écouter* (requérant une réussite spéciale si les investigateurs sont endormis) est requis pour entendre le gaz qui s'échappe.
Les investigateurs inconscients sont tous tués, à moins que le duo ne soit arrêté avant.

Zone 2-1 - Le hall d'entrée

Cette zone est décorée de marbre avec des plantes et des fleurs exotiques. Pendant les heures normales (de l'aube à minuit), M. Indah est assis derrière un comptoir en marbre, et dort sinon dans son bureau. Un jeu de clés de chambres pend dans une armoire avec vitrine située derrière lui, tandis qu'un grand livre d'or est posé sur le comptoir. Un test d'*Intuition* est requis pour parvenir à jeter un coup d'œil à l'ouvrage sans que personne ne s'en aperçoive. Les investigateurs sont les derniers visiteurs enregistrés dans ce livre.
Le trousseau comprend la clef du bureau d'Indah (Zone 2-4) et celle de la pièce secrète (Zone 2-6).
Les deux gardes ne quittent leurs postes que pour aller dormir dans les cuisines, à minuit. Ils sont conscients que quelque chose d'étrange se passe à l'hôtel, mais sont suffisamment prudents pour se taire à ce sujet. Lorsqu'ils aperçoivent les investigateurs une deuxième fois, ces derniers peuvent effectuer un test de *Psychologie* pour remarquer quelque chose d'étrange dans la manière dont les gardes les regardent. Toutefois, seul l'usage de la force les amènera à révéler qu'ils les ont déjà vus auparavant. Les gardes ne parlent pas, de peur de perdre leur gagne-pain et engagent une âpre lutte, mais si l'un d'entre eux se retrouve blessé et ramené à 7 points de vie ou moins, ils s'enfuient tous les deux.

Zone 2-2 - Le bar

Un bar agréable

Il s'agit d'une pièce contenant un grand bar richement décoré ouvrant sur une belle terrasse.

Le bar propose une fameuse sélection de boissons. Une petite fiole d'hydrate de chloral (non étiquetée) est cachée derrière, à côté de la caisse (qui contient habituellement l'équivalent d'environ 15 $ en florins néerlandais). Un test de *Trouver Objet Caché* (-20 %, à moins que l'investigateur ne se trouve derrière le bar) est nécessaire pour apercevoir la fiole, qui est à moitié pleine et contient sept doses.

Zone 2-3 - Pièces accessibles au personnel

Les cuisines, la buanderie et le séchoir occupent tous cette zone de l'hôtel. Les gens du coin qui travaillent ici n'ont aucune connaissance des événements particulièrement sinistres qui se déroulent à l'hôtel.

Zone 2-4 - Bureau

Indah dispose d'un petit bureau qu'il garde en tout temps fermé à clef. On peut en forcer la porte grâce à un test de FOR (x2).

Un bureau propre et net

Il s'agit d'une petite pièce soignée, comportant un bureau, un classeur en noyer, et une reproduction du port de Padang suspendue au-dessus d'un petit lit.

Le bureau contient divers registres financiers, un revolver Smith & Wesson Modèle 10.38 chargé et 12 balles supplémentaires, une autre fiole d'hydrate de chloral et une somme en espèces d'une valeur d'environ 50 $ en florins néerlandais. Le classeur contient un flacon de bourbon, quelques excellents cigares et lettres d'amour de jeunesse d'Indah.

Zone 2-5 - Suites pour les clients

Ces chambres disposent de lits luxueux avec moustiquaire, de carafes d'eau remplies dans des seaux à glace, d'un WC et d'une baignoire, d'une armoire et d'un lavabo. Chaque chambre possède également, au pied d'un mur, des grilles d'aération. Cela n'est pas insolite, hormis le fait qu'elles sont reliées à la salle secrète qui se trouve derrière les suites pour les clients.

Zone 2-6 - Pièce secrète

Cette porte est fermée à clef. L'ouvrir révèle une petite série de marches montant au premier étage et une zone contenant quatre masques à gaz simples et trois bouteilles de gaz portant la mention : « *Gefahr ! Experimentell !* ». Un personnage réussissant un test de *Langues : allemand* est en mesure de traduire ces mots comme : « *Danger ! Expérimental !* ».
Ce gaz fait partie d'un stock rapporté par le Feldwebel (sergent) Lukas Fuerst, dont une grande partie a maintenant été utilisée. Il y a suffisamment de gaz dans chaque bouteille pour remplir trois fois une pièce (en partant du principe que le gaz a déjà été utilisé sur les investigateurs).
Les masques à gaz ont un filtre intégré et sont d'origine allemande. Ils mettent efficacement leur porteur à l'abri des effets du gaz toxique et, s'ils sont utilisés sur le Volcan



M. Indah

APP	16	Prestance	80 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 09
Santé Mentale 55

Compétences
Baratin 29 %
Trouver Objet Caché 30 %

Langues
Anglais 48 %

Attaques
• Revolver cal .38) 20%
Dégâts 1D10 (N. B. dans la Zone 2-4)



Gardes (2)

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 45

Compétences
Athlétisme 55 %
Trouver Objet Caché 45 %

Attaque
• Epée 50%
Dégâts 1D8+1+Impact

Voyou, Colonial (3)

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	45 %
INT	08	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 45

Compétences
Athlétisme 45 %
Trouver Objet Caché 50 %

Attaques
• Fouet 50%
Dégâts 1D3 ou saisie
• Fusil à double-canon cal.20 45%
Dégâts 2D6

(Scène 4 p. 52), ils réduiront la puissance du gaz de 10. Cependant, tant qu'on porte le masque, tous les tests de *Trouver Objet Caché* sont effectués à -20 %.

Scène 3 : La Grande Maison et la plantation de caoutchouc

À environ 5 km au nord de Padang, où l'on peut se rendre par la voie ferrée en direction de Fort de Kock, puis un chemin de terre, se trouve la plantation de caoutchouc appartenant à De Groot. Ce dernier se sert d'Evertson comme garde-chiourme de la plantation, et le Néerlandais s'acquitte de sa tâche avec une poigne de fer. Il emploie trois brutes qui maintiennent l'ordre à l'aide de fouets et de molosses. La nuit, ces voyous prennent un grand plaisir à laisser les dogues vagabonder à leur guise dans le jardin de la Grande Maison clôturé par une palissade, s'échappant occasionnellement pour mettre en pièces quelques ouvriers innocents.
Un village assez important est situé non loin de la fabrique, dans laquelle le caoutchouc est extrait en larges bandes afin de faciliter son transport vers Padang et au-delà par le rail.

Entrée

L'entrée principale n'est presque rien de plus qu'un cspacc dans la clôture par laquelle passent une route et une voie ferrée. Une barrière barre l'entrée de la route qu'un bandit colonial menant un dogue surveille jour et nuit. Les visiteurs ne sont pas les bienvenus. Un panneau sur la barrière indique (en indonésien) : « Les intrus seront abattus ». Une entrée similaire, signalisée et non gardée, est située sur le côté nord de la plantation.

Clôture

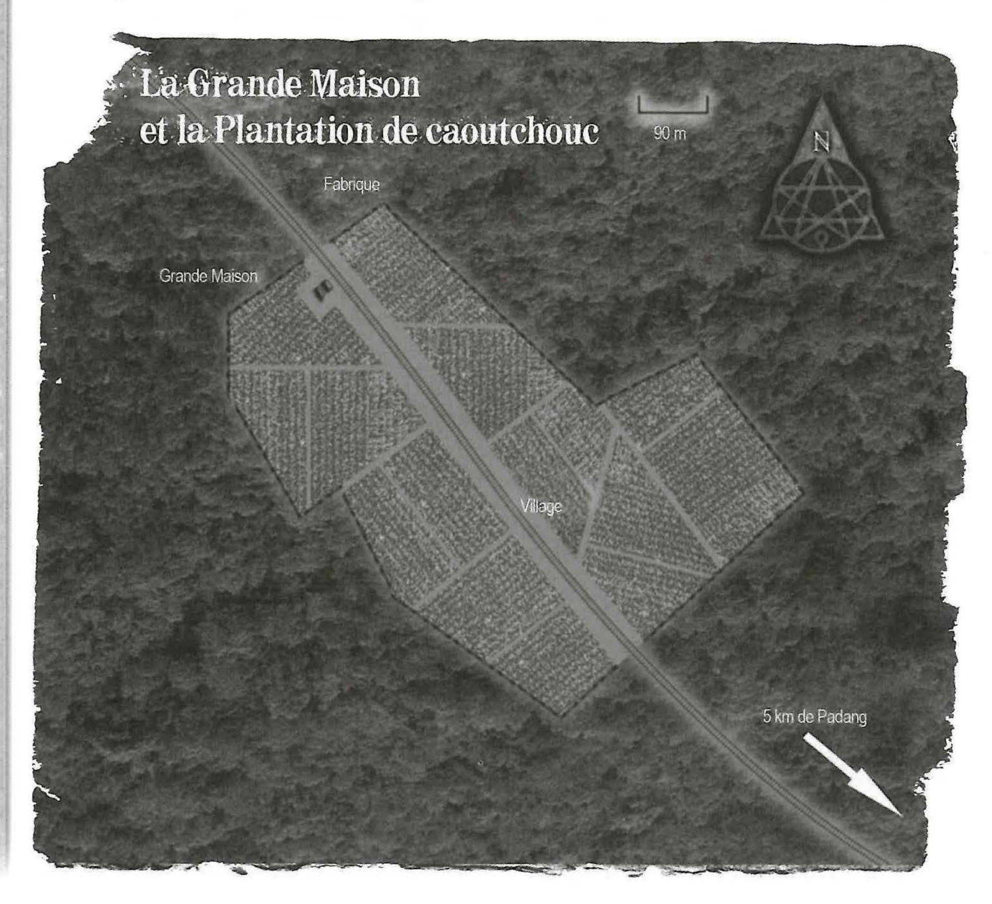
Une palissade formée de piquets et de fil barbelé, haute de 1,80 m, entoure la plantation. Le fil barbelé doit être, soit coupé, soit escaladé. Les investigateurs réussissant un test d'*Athlétisme* ne subissent aucun dommage en escaladant le fil. Ceux qui ratent le test doivent essayer de nouveau et subissent 1 point de dégâts, à moins de réussir un test de *Volonté*.

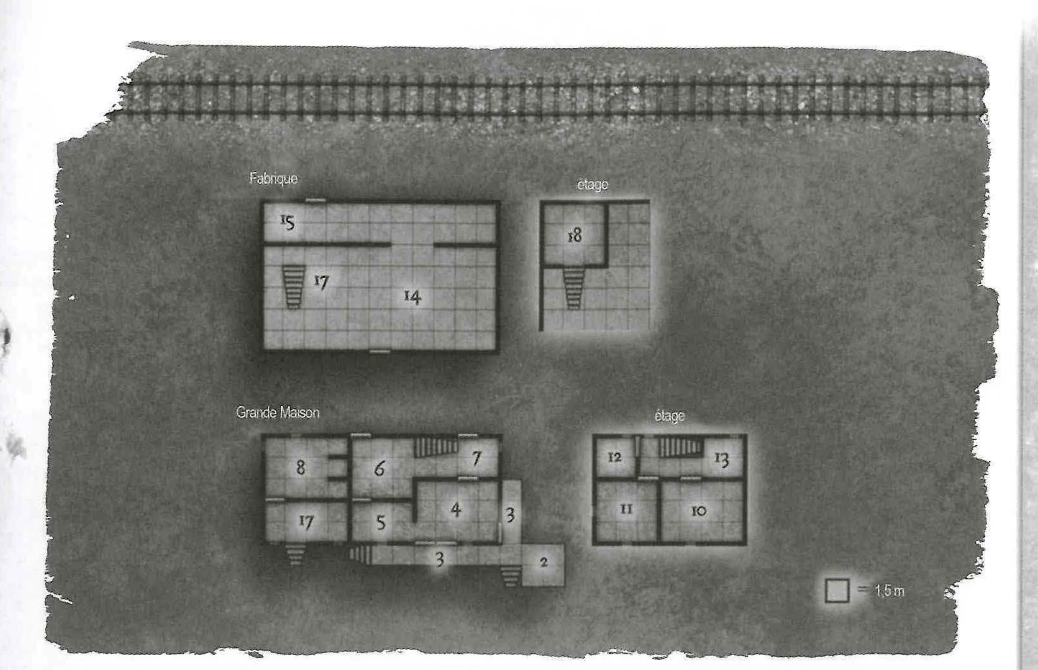
Le village

Les gens du coin se reposent et se détendent ici le soir après avoir affronté des heures épuisantes dans la fabrique ou dans la plantation.

Pénétrer en douce dans la propriété

En journée, des natifs récupèrent le caoutchouc des milliers d'arbres de la plantation sous les yeux vigilants des brutes. À moins que les investigateurs réussissent un test de *Discrétion* (+10%), ils sont repérés par l'un des voyous tenant un dogue en laisse. Chaque garde possède un sifflet qu'il utilise pour avertir les autres d'un danger. Si un coup de sifflet retentit, les autres gardes se précipitent avec leurs dogues, pour s'« entretenir » avec tout visiteur non attendu. La nuit, le test de

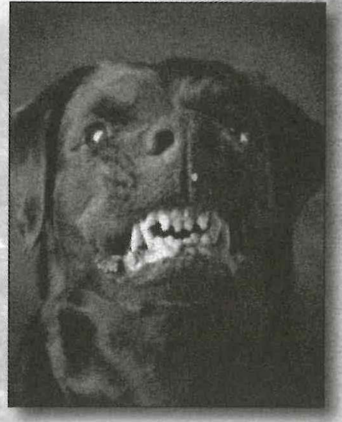




Discrétion est effectué à +20 %. Toutefois, les molosses parcourront le terrain entourant immédiatement la Grande Maison et, à moins que les investigateurs ne réussissent à s'infiltrer *Discrètement* dans ces lieux, les dogues ont une chance de les entendre ou de sentir leur odeur. S'ils prennent conscience de la présence d'intrus, les chiens commencent à aboyer, puis passent à l'attaque.

Si les investigateurs sont en bons termes avec Asmoro, il leur trouve une voie alternative pour entrer dans la plantation. Il les fait rentrer clandestinement, en leur faisant revêtir une tenue locale, en les dissimulant dans une charrette ou en les faisant entrer furtivement sous le couvert de l'obscurité, ce qui leur évite tous les problèmes liés à la clôture ou aux gardes jusqu'à ce qu'ils arrivent devant la Grande Maison et la fabrique.

Quelques personnes du coin connaissent très bien la Grande Maison et la fabrique. Les investigateurs alliés avec Asmoro bénéficient de détails sur la configuration exacte des deux bâtiments. Aucun habitant n'a cependant jamais mis les pieds dans le cabinet de travail ou le bureau (Zones 3-5 et 3-7 p. 49) de la Grande Maison, ni au musée à l'étage de la Fabrique (Zone 3-18 p. 51).



Chien, Dogue (3)

CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	07	Corpulence	35 %
POU	05	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Mouvement	12

Compétences

Écouter 70%

Sentir quelque chose d'intéressant 90%

Attaques

- Morsure 30%
  Dégâts 1D6 + Impact

La Grande Maison

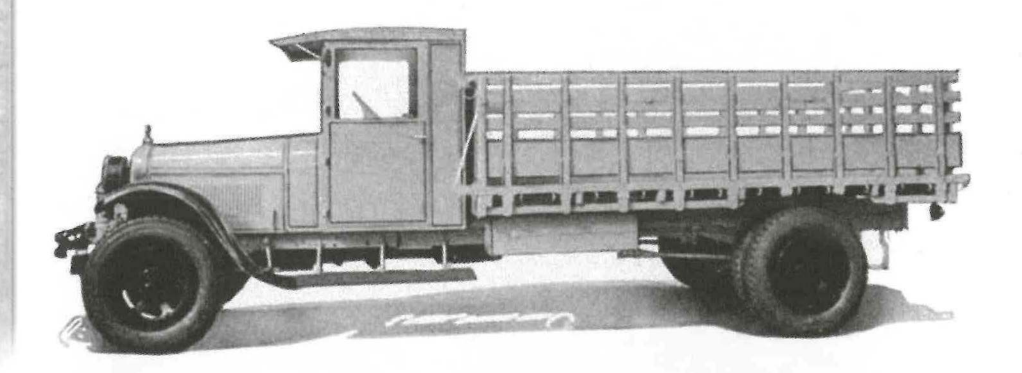
Il s'agit d'un grand bâtiment blanchi à la chaux construit dans le style colonial. Il possède une terrasse et un pavillon de jardin, un étage, et est entouré par un jardin clôturé d'une petite palissade.

La Grande Maison est décrite ici comme une série de pièces dépourvue d'occupants. C'est parce que les adversaires principaux – Evertson et ses trois brutes – ne sont pas des PNJ statiques, ils réagissent à leur environnement. Le gardien doit donc utiliser son raisonnement pour décider de l'endroit où chacun se trouve.

Evertson est au courant des faits énumérés ci-dessous. Cependant, il ne les livre pas sans se battre, mais un test de *Baratin* accompagné de la menace d'utiliser la violence contre lui sont deux choses suffisantes pour lui faire révéler ce qui suit :

- De Groot et le Feldwebel Lukas Fuerst sont partis la semaine dernière pour le Gunung Merapi en compagnie de quatre autres Frères.
- Engel est parti dès leur retour de la tentative (malheureuse) d'emprisonner les investigateurs dans la caverne (Scène 1 p. 36).
- Les deux moyens pour atteindre le Merapi (comme détaillé dans la Scène 4 p. 52) : en train ou en camion.

La maison est aérée et spacieuse. Elle est éclairée la nuit par des lanternes en papier. Habituellement, quelques employés locaux se mélangent aux autres personnes, en particulier aux heures des repas. Les portes ne sont généralement pas verrouillées ; cependant, si Evertson a connaissance de la menace que représentent les investigateurs, il verrouille chacune de l'intérieur. Dans ce cas, les investigateurs peuvent, soit briser les fenêtres pour parvenir à entrer, ce qui exige de réussir un test d'*Athlétisme* (+20 %) (chaque investigateur qui échoue doit effectuer un test de *Volonté* ou subir 1 point de dégâts), soit forcer les portes en réussissant un test de FOR (x3) %.



Zone 3-1 - L'extérieur

Il s'agit d'un jardin soigneusement entretenu, avec un camion Kleiber garé dans l'allée. Le camion a, de manière évidente, été acheté récemment.

Zone 3-2 - Pavillon de jardin

Un agréable pavillon de jardin

Il s'agit d'un pavillon de jardin bâti tout en délicatesse et rattaché à la terrasse de la maison.

Ce pavillon contient trois chaises simples en osier.

Zone 3-3 - Terrasse

La terrasse est petite, mais jolie. La nuit, elle est éclairée par des lanternes en papier.

Zone 3-4 - Salle de séjour

Une salle de séjour à l'habillage exotique

Il s'agit d'une pièce encombrée de fétiches, d'objets divers et de curiosités. La pièce contient également un canapé à l'aspect inconfortable, une grande table, des chaises, et une cheminée centrale qui semble ne pas avoir été allumée depuis des années.

Les objets sont plus tape-à-l'œil que véritablement intéressants, bien qu'un test de *Sciences humaines : anthropologie* révèlera qu'ils sont d'origine Minangkabau. Un test de *Sciences occultes* révèle qu'en général leurs représentations ont trait au feu et sont dédiées au dieu local Fthagghua, le Grand Serpent. Un test de *Mythe de Cthulhu* souligne une possible similitude entre Fthagghua et Cthugha.

Zone 3-5 - Cabinet de travail

Tout comme la salle de séjour, le cabinet de travail est clairement dédié à l'anthropologie et aux sciences occultes. Des fétiches, des masques, et quelques vieilles marionnettes de wayang kulit indiquent les mêmes connexions que celles trouvées dans la Zone 3-4.

Ce cabinet de travail contient également une horloge, un bureau à cylindre contre lequel est adossé un fauteuil de capitaine, et une chaise longue.

Le bureau n'est pas fermé à clef et il contient une sélection de cartes, de journaux de bord et des livres épais. Les cartes représentent la région environnante de Padang, sur lesquelles plusieurs volcans sont entourés. Les journaux sont ceux du Kapitein De Boot. Ils sont écrits en néerlandais et détaillent ses investigations et ses actions jusqu'à son voyage fatidique final vers le Krakatoa. Un test de *Langues : néerlandais* révèle (au bout d'1D4 heures d'étude) l'essentiel du plan fou de De Boor pour appeler Cthugha ; le journal se termine une semaine avant l'éruption du Krakatoa, survenue le 27 août 1883. Les épais volumes, tous écrits en anglais, traitent de volcanologie, un sujet qui court sur plusieurs tomes. Toutefois, plusieurs bandes de papier ont été insérées dans les pages du *Volume VII-Les Indes orientales néerlandaises.* Ces papiers servent à marquer le même groupe de volcans de la région ; cependant, un passage a été beaucoup plus consulté que les autres. Avec un test d'*Intuition* (ou si les investigateurs y pensent), tenir lâchement le livre par le dos le fait s'ouvrir à la page mainte fois consultée par De Groot – celle sur le Mont Merapi, qui contient quelques détails sur l'histoire mouvementée du volcan le plus actif la région. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle sur cette page l'empreinte légère d'une écriture, comme si quelque chose avait été rédigé dessus. Cette empreinte est celle d'un mot rédigé en néerlandais ; un test de *Langues : néerlandais* révèle le message détaillé dans le **Document Sumatra B** (ci-dessous).

Zone 3-6 - Cuisine

Une cuisine bien ravitaillée

Il s'agit d'une jolie cuisine bien approvisionnée, avec une armoire à épices exhalant des arômes capiteux.

Zone 3-7 - Bureau

Une pièce « armée »

Cette pièce, qui fait office de bureau, est divisée par un comptoir en chêne, derrière lequel est suspendue une armoire avec vitrine renfermant des armes à feu.

L'armoire n'est pas fermée à clef et contient quatre fusils à double canon et 100 cartouches. Lorsque les bandits sont armés, trois de ces fusils manquent. Il y a également un fusil à verrou Springfield M1903 de calibre .30-06 avec 20 cartouches, et deux Lugers modèle P08.

Document Sumatra B

Mont Merapi
Train pour rejoindre Kota Baru
Prendre plein Est
à travers la jungle
Quatre-cinq heures
jusqu'au sommet

Père Hrost

APP	14	Prestance	70 %
CON	(15) 2*	Endurance	75(10) %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14(8)
Santé Mentale	26

Compétences

Mythe de Cthulhu	02 %
Sciences humaines :	
- archéologie	46 %
- histoire	75 %
Sciences occultes	81 %

Langues

Allemand	29 %
Néerlandais	31 %
Latin	73 %

Attaques

• Arme de poing	55%
• Armes d'épaule	35%

Sortilèges : Enchanter une bougie, Invulnérabilité

* Le Père Hrost a succombé au sort des *Lésions destructrices*. Son corps est couvert de grosseurs douloureuses qui ont pris une inquiétante qualité fluide, comme si elles étaient sur le point d'éclater.

Zone 3-8 - Prison

La prison contient une table et trois cellules, dont l'une est fermée à clef. Les clefs pendent à un crochet près de l'entrée. La table est recouverte des effets personnels des investigateurs, qui tous semblent avoir été fouillés. Tous les objets de valeur ont vraisemblablement été « empochés » par Evertson ; ajustez son équipement personnel en conséquence.

Le Père Hrost se trouve dans la cellule fermée à clef. Il a été passé à tabac, mais est encore en vie. Il peut parler des adorateurs aux investigateurs, et du fait que deux d'entre eux – De Groot et Lukas Fuerst – sont partis depuis quelques jours déjà. Son néerlandais et son allemand ne sont pas formidables, et il est conscient que les adorateurs ont été très prudents pour discuter à l'abri des oreilles indiscrètes, mais, fondamentalement, il pense que les adorateurs se sont dirigés vers l'un des volcans proches dans le but d'appeler Cthugha. Il ne sait toutefois pas de quel volcan il s'agit, mais il est prêt à aider, de tout son possible, les investigateurs.

Zone 3-9 - Entrée

L'entrée

Cette pièce encombrée contient des chapeaux et des manteaux.

Zone 3-10 - Chambre de maître

La chambre de De Groot

Un lit domine cette pièce. On y trouve également une garde robe remplie de vêtements masculins.

Zone 3-11 - Chambre d'Engel

La chambre d'Engel est consacrée à l'étude des Minangkabau (les peuples indigènes de Sumatra ouest) et, comme le cabinet de travail et la salle de séjour en dessous, elle est encombrée par un grand nombre d'objets tribaux.

Engel a réuni une importante collection d'écrits consacrés à divers sujets et ses livres et revues sont entassés en plusieurs piles sur des étagères, une table, et sur le sol. Tandis que la plupart de ces livres sont, soit de gros volumes occultes de base, soit des traités portant sur les tribus de Sumatra, quelques-uns contiennent des détails sur le Mythe, dont une copie plutôt abîmée des *Tablettes de Zanthu*. Toutefois, plusieurs pages manquent à ce livre et, à leur place, sont ajoutées des pages provenant d'autres manuscrits, aussi bien que quelques feuilles manuscrites. Considérez-le comme une copie standard des *Tablettes*, mais doublez la perte de SAN et la récompense en *Mythe de Cthulhu*. Une copie sur feuilles volantes du sort des *Lésions destructrices des sombres dimensions* écrit en allemand se trouve à la fin du livre, qui contient également le sort *Appeler/Congédier Cthugha*.

Zone 3-12 - Chambre d'Evertson

Cette salle est principalement utilisée pour stocker du matériel.

Une chambre très encombrée de matériel

Un petit lit se trouve éclipsé par une grande quantité de tentes, de réchauds, de hamacs, de moustiquaires, de pelles pliantes et autre matériel semblable.

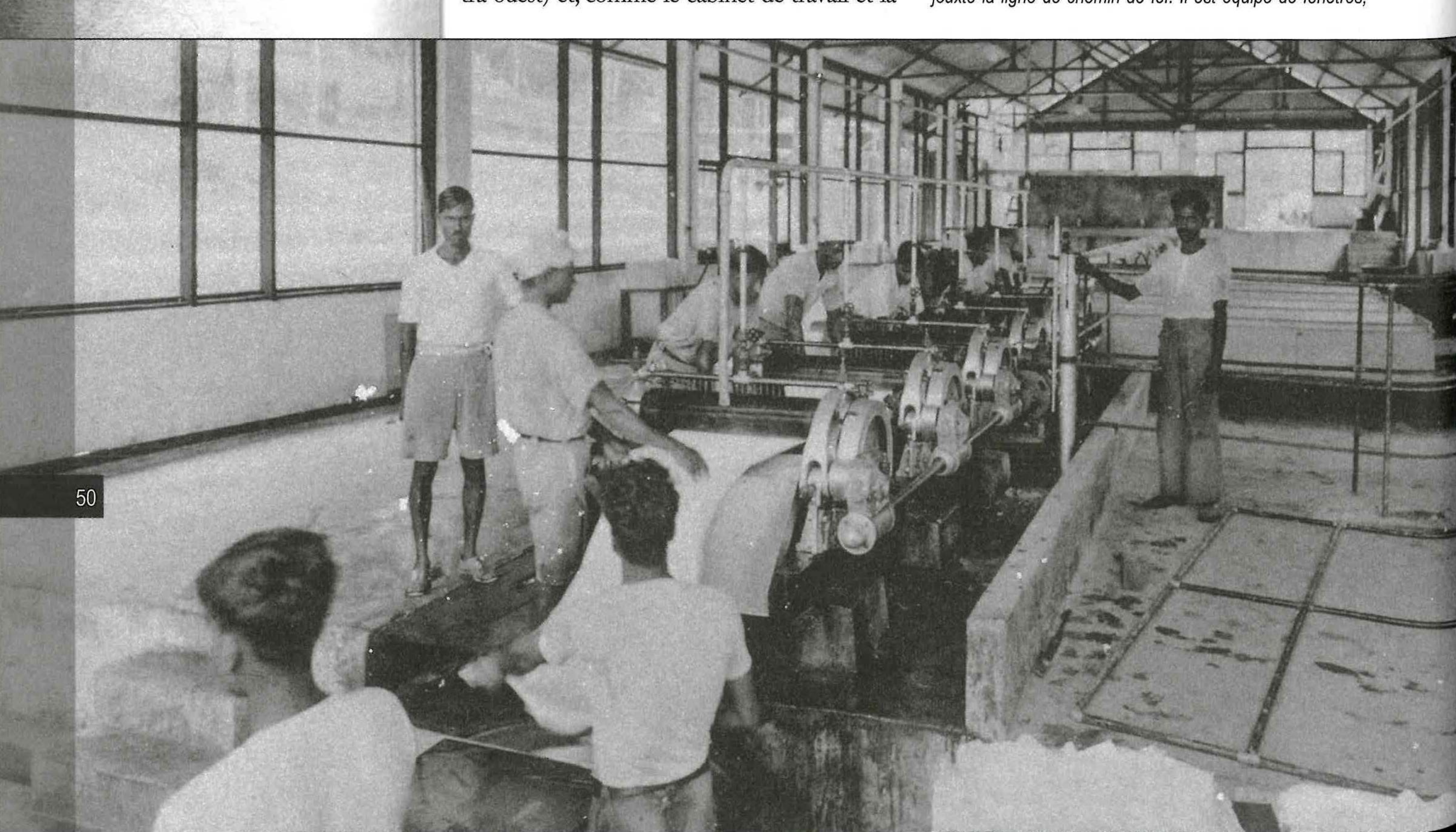
Zone 3-13 - Salle de bain

Simple et propre.

La fabrique

La fabrique de caoutchouc

Un bâtiment en béton brut possédant un toit en amiante jouxte la ligne de chemin de fer. Il est équipé de fenêtres,





qui ne comportent pas de vitres, ce qui fait qu'il est ainsi ouvert aux quatre vents. Le bourdonnement d'un générateur électrique ronronne en fond sonore.

La fabrique est encombrée de tout un fouillis de machines, de supports, de moules métalliques, et autres. Il est difficile de se déplacer ici dans l'obscurité et les investigateurs qui tentent de le faire autrement qu'en marchant lentement (un quart du mouvement normal) doivent effectuer un test d'Agilité ou chuter en subissant 0-1 point de dégâts. La combinaison du bruit du générateur et du désordre implique que les tests de *Discrétion* et de *Se cacher* sont effectués à +20 %.

Zone 3-14 - Hall de la fabrique

Une immense salle à l'odeur nauséabonde

L'odeur nauséabonde du caoutchouc provenant de ce grand hall d'usine encombrée est presque accablante.

Le caoutchouc brut est versé dans des cuves et, lorsqu'il durcit, forme des blocs de caoutchouc. Ces derniers sont transportés sur des tables et coupés en larges bandes, qui sont ensuite passées à travers des tordeuses (ressemblant à des essoreuses), et mises à sécher. Cette salle, comme d'autres, est truffée de machines.

Zone 3-15 - Générateur

Le générateur électrique

Le bruit sourd et lent d'un générateur diesel cogne dans cette pièce nuit et jour.

Le générateur est très grand (environ de la taille d'un moteur de voiture) et est alimenté par un réservoir de gasoil. Un personnage effectuant un test de *Métier : électricité* peut comprendre comment mettre l'appareil sous et hors tension.

Zone 3-16 - Zone de séchage des bandes de caoutchouc

La zone de séchage

Cette salle est remplie de supports soutenant des bandes de caoutchouc mises à sécher, qui s'étendent depuis le haut de ces supports, à 2 m de hauteur, presque jusqu'au sol.

Les bandes forment des rideaux très épais qui entravent la visibilité. Les investigateurs peuvent traverser un rideau de caoutchouc en train de sécher au quart de leur vitesse et, même si les bandes ne fournissent aucune couverture, les investigateurs tirant à l'aveuglette au travers ont 50% de chance de manquer leur cible.

Un Vagabond dimensionnel occupe les ombres de l'usine, surveillant en particulier le musée. La nuit, il est attiré par n'importe quel mouvement et attaquera tout investigateur qui sort une arme, commence à démolir l'endroit, ou se faufile. La créature n'est cependant pas stupide et se glisse à travers les rideaux de caoutchouc en essayant de séparer les investigateurs les uns des autres, préférant terrifier et tuer des victimes solitaires. Utilisez les statistiques du Vagabond dimensionnel de la Scène 1 pour résoudre le combat.

Zone 3-17 - Escalier

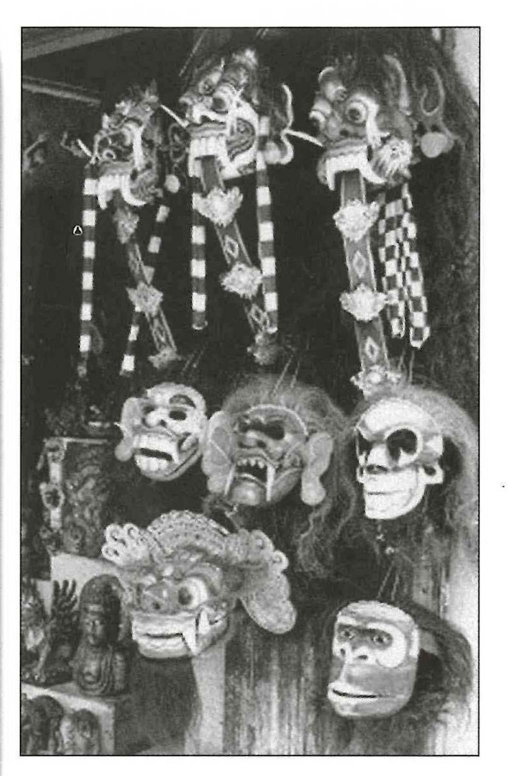
L'escalier qui mène au « Musée »

Une série de marches en fer montent sur 9 m jusqu'à une porte située à l'étage supérieur.

Zone 3-18 - Le musée

Un horrible musée

Cette grande salle contient une collection d'horribles fétiches et de masques étranges et outranciers, les restes calcinés de créatures et, le plus incongru de tout, un énorme congélateur.



La porte est fermée à clef et on peut la briser grâce à un test de FOR(x2) % ou de *Métier : serrurerie*. C'est là qu'Engel et De Groot conservent les pièces les plus troublantes de leur collection.

La collection du musée comprend :
- Un ensemble d'empreintes de pas très profondes et très irrégulières n'appartenant évidemment pas à des pieds humains.
- Trois cadavres desséchés montrant des marques de terribles blessures. Si les investigateurs examinent ces corps et réussissent un test de *Médecine*, ils réalisent la manière dont les pauvres malheureux sont morts – à cause du sort des *Lésions destructrices* – et doivent immédiatement effectuer un test de SAN (perte 0/1D3).
- Diverses roches volcaniques sculptées avec des cercles obscurs.
- La mâchoire inférieure de quelque créature épouvantable.
- Une collection de croquis au fusain représentant une sorte d'ouragan avec des ailes.
- Un calepin à l'aspect neuf.
- Un étrange tuyau qui semble être un instrument de musique.

Ces reliques sont toutes liées au *Mythe de Cthulhu* et sont étiquetées. La collection remonte au milieu des années 1700. Le calepin détaille les effets terminaux du sort des *Lésions destructrices* sur des victimes détenues à la caverne ; les notes qu'il comporte sont en néerlandais et quiconque lit ces explications doit effectuer un test de SAN (perte 0/1D2).

Le congélateur dispose d'une lourde porte, et contient :
- Un tentacule charnu congelé doté de dents.
- Un petit paquet enveloppé, qui contient les épouvantables restes momifiés d'un fœtus de Vagabond dimensionnel (test de SAN, perte 0/1D6), résultat du sort des *Lésions destructrices*. Il est étiqueté : « Expérience 1 » en néerlandais.
- Un flacon bouché contenant un liquide congelé. Ce liquide vert opaque, jusqu'à ce qu'il commence à fondre, n'a d'étrange que sa viscosité. Toutefois, une fois que le contenu se met à fondre, un œil humain commence à regarder fixement depuis l'obscurité. Cet œil est vivant, sa pupille se dilatant dans l'obscurité (test de SAN, perte 0/1D3).

Scène 4 : Le mont Merapi

Le Merapi est, comme d'autres volcans de la région, très actif, mais parmi toutes ces activités volcaniques, c'est lui qui est à l'heure actuelle en éruption effective – un nuage de cendres plane au-dessus de son sommet et croît chaque jour au fur et à mesure que progresse l'aventure.

Les frères présents sur le volcan – De Groot, Engel, et Fuerst – pensent qu'ils n'ont besoin que de l'apparition de Formalhaut au-dessus de l'horizon pour parvenir à appeler Cthugha. Ils se trompent : un cataclysme est sur le point de se produire, causé par une créature appelée Thra'yrddh. Le Thra'yrddh est une entité composée de Vagabonds dimensionnels littéralement agglomérés pour errer à jamais dans les dimensions tordues. À cause de la curiosité d'Engel et des frères, il a porté son attention sur cette région et est sur le point de conduire une expérience qui lui est propre.

Le Mont Merapi est situé au nord de Padang, à environ 90 km par la route ou le rail. Les investigateurs ont deux moyens à leur disposition pour se rendre sur le volcan. Le premier est d'attendre un train à destination de Fort de Kock et de descendre au village de Kota Baru. Le second est d'emprunter le camion Kleiber et de faire le trajet à son bord. En réussissant un test de *Persuasion*, les investigateurs peuvent apprendre comment on peut parvenir au sommet du Merapi, mais aucun guide ne les y accompagnera, à moins qu'ils n'aient Asmoro de leur côté.

Les trains partent tous les jours à 6 heures du matin, mais ils sont lents et mettent quatre heures pour atteindre le Merapi. Le trajet en camion peut s'avérer plus rapide, mais la route est très cahoteuse. Les investigateurs faisant route vers Kota Baru doivent effectuer trois tests successifs de *Conduite*. S'ils réussissent les trois, ils parviennent au village trois heures après leur départ. Pour chaque échec, ils ajoutent une heure à la durée du trajet. S'ils ratent les trois tests, ils ont un accident et font un tonneau. Dans ce cas, les investigateurs doivent effectuer un test de *Volonté* (-20 %) toutes les deux heures pour être ramassés par un camion

vide qui passe, ou réussir un test de *Métier : mécanique* pour réparer leur véhicule. Les investigateurs atteignant Kota Baru dans les 3 heures évitent le Test 1 détaillé ci-dessous ; s'ils arrivent après ce temps imparti, ils doivent se mesurer à ce test en plus des autres, comme détaillé ci-dessous.

Kota Baru

La nature déchaînée et en feu

Le grand volcan au-dessus de vous est en feu, son sommet débordant de cendres. Tremblant de peur en dessous de lui, comme un enfant qu'on serait en train d'ébouillanter, est juché le village de Kota Baru. Entre vous et le sommet rugissant de feu se trouve la jungle, pleine de vie, qui subit les assauts de chutes de pierres et de bombes volcaniques dévalant du cratère qui vous domine.

Il faut au moins cinq heures pour grimper au sommet. En réussissant un test de *Persuasion*, les habitants diront aux investigateurs à quel moment les frères ont quitté le village et ont commencé leur ascension.
L'escalade jusqu'au volcan en éruption est gérée par une série de tests correspondant aux cinq étapes de l'ascension. Chaque test correspond à une heure de montée, mais si la majorité des investigateurs rate l'un de ces tests, ce dernier devra être renouvelé en ajoutant une heure à l'ascension. Chaque heure que les investigateurs passent à escalader le flanc du volcan les expose au danger du bombardement volcanique. Chaque investigateur doit également effectuer un test de *Volonté*. S'il le rate, des bombes volcaniques qui tombent peuvent le heurter (60% de chances, 1D6 points de dégâts), sauf s'il réussit un test d'*Athlétisme*.

Test 1 - *Se diriger à travers la jungle fumante : test d'*Orientation
Test 2 - *Repérer le mince sentier à travers la végétation : test de* Trouver Objet Caché
Test 3 - *Escalader les collines dénudées : test de* CON (x5) %
Test 4 - *Monter les pentes escarpées du volcan : test d'*Athlétisme
Test 5 - *Monter sur la crête à travers les nuages de cendre sulfureuse : test d'*Orientation.

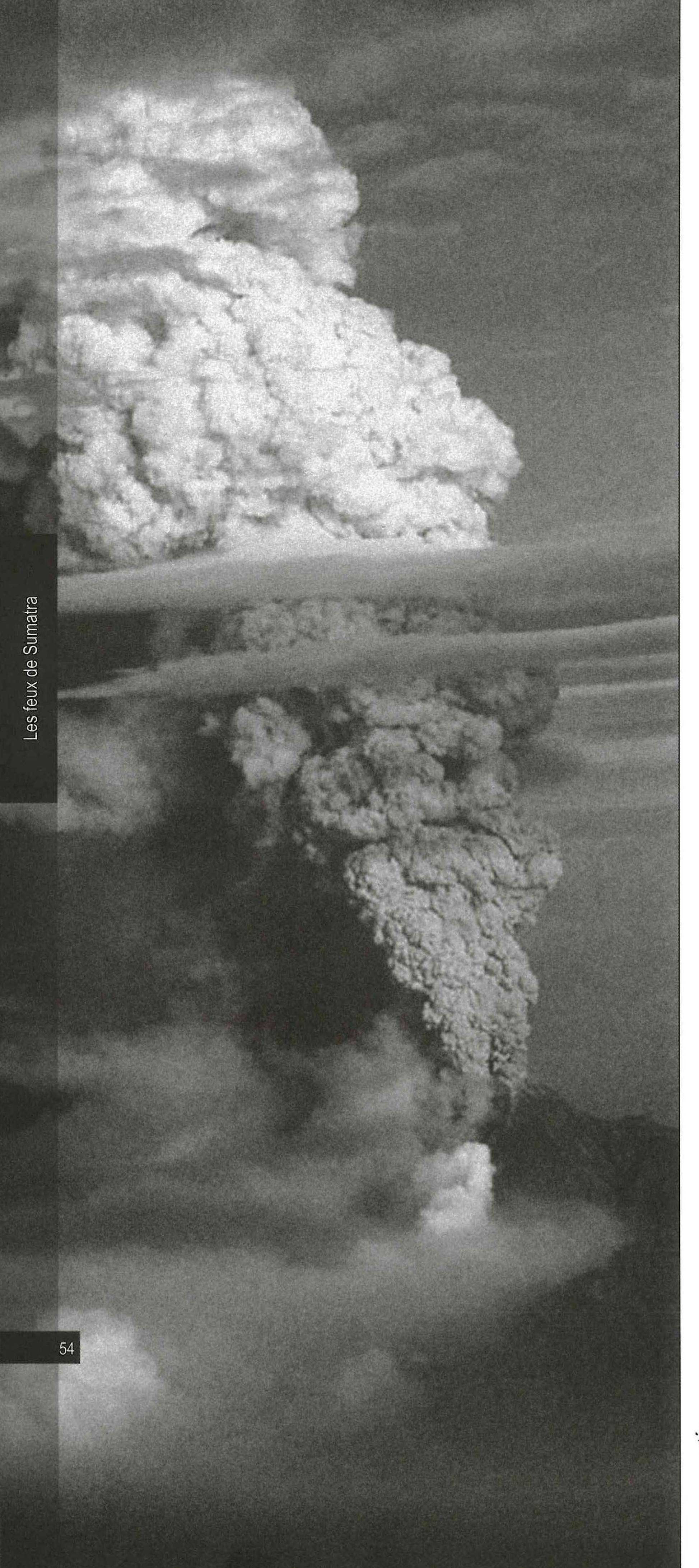
Les investigateurs qui sont amis avec Asmoro peuvent demander qu'un guide les conduise jusqu'au Merapi. Dans ce cas, tout le monde est supposé réussir l'ensemble des tests destinés à trouver le sentier menant à la caldeira, et chaque étape ne prend pas plus d'une heure.

Le Merapi

Un spectacle dantesque

Les forces extraordinaires de la nature bouillonnent autour de vous. Le nuage de cendres fumantes vous domine, pendant que devant vous et en dessous, la caldeira est en feu. Plus loin, vous apercevez un sentier accidenté qui atteint le sommet puis redescend vers une cheminée fumante.





Les frères se sont réunis près de la cheminée pour appeler Cthugha. Encore leur faut-il parvenir à lancer le sort. Pendant ce temps, le Thra'yrddh, observant, s'attarde dans les plis entre les dimensions.

Les frères ont installé un camp formé de 3 lourdes tentes près du bord de la cheminée, sur une corniche traîtresse de roche surplombant de 30 m la lave. De Groot, Fuerst, et quatre Frères se trouvent ici depuis plusieurs jours et ont été récemment rejoints par Engel. Les frères ne se concentrent que sur le volcan et le ciel nocturne. En journée, ces PNJ principaux dorment, pendant que trois Frères surveillent les risques d'effondrement ou de bombes volcaniques. S'ils repèrent les investigateurs, ils passent à l'attaque.

Dans les tentes, les adorateurs abritent des sacs de couchage, de la nourriture en abondance, une grande quantité d'eau, leurs armes (ils ont tendance à ne pas se promener avec), des masques à gaz semblables à ceux de la Zone 2-6 (cf. p. 45), deux fusils à grappin expérimentaux provenant de la Grande Guerre, deux harnais d'escalade, et une caisse de grenades à main allemandes, au cas où le Grand Ancien deviendrait méchant.

Les fusils à grappin peuvent tirer dans la pierre un lourd grappin en acier accroché à un câble ; les investigateurs peuvent utiliser leur test d'*Armes à feu : armes d'épaule* pour tirer avec ces fusils, qui ont une portée de 30 mètres. Un tir réussi indique que le grappin a réussi à plonger dans la roche et s'est accroché, un échec indique que le fusil a besoin d'être rechargé (une action qui prend 2 rounds). Tous les frères connaissent la façon correcte de se servir de ces fusils, qui ont été apportés au cas où il y aurait besoin de grimper rapidement pour s'échapper. Les fusils peuvent être utilisés comme des armes improvisées, leur chance d'attaque de base est de 10%, leurs dégâts sont de 2D8+2, et leur portée est de 30 mètres.

Les harnais d'escalade peuvent être attachés au câble et utilisés pour escalader. Toutefois, ce dernier ne peut soutenir que jusqu'à 90 kg à la fois. Tout poids supplémentaire implique 1 chance sur 6 (plus 1 par tranche de 50 kilos au-dessus) qu'il casse net. Un test d'*Athlétisme* (+20 %) est requis pour escalader à l'aide du harnais et du câble, et un investigateur peut avancer de 9 m par round. Il y a 18 grenades au total – elles ont beaucoup voyagé – et une sur deux ne parviendra pas à exploser une fois jetée.

Le gaz émis par le volcan est pour l'instant inoffensif, mais âcre, et les tests de *Se cacher* sont effectués à +20 %. Toutefois, lorsque le volcan commence à entrer en éruption, le gaz devient beaucoup plus épais et, par conséquent, plus nocif (voir ci-dessous).

Le Thra'yrddh - La turbulence qui festoie sur elle-même

Dans l'intervalle, le Thra'yrddh a patiemment attendu de ruiner les plans des frères



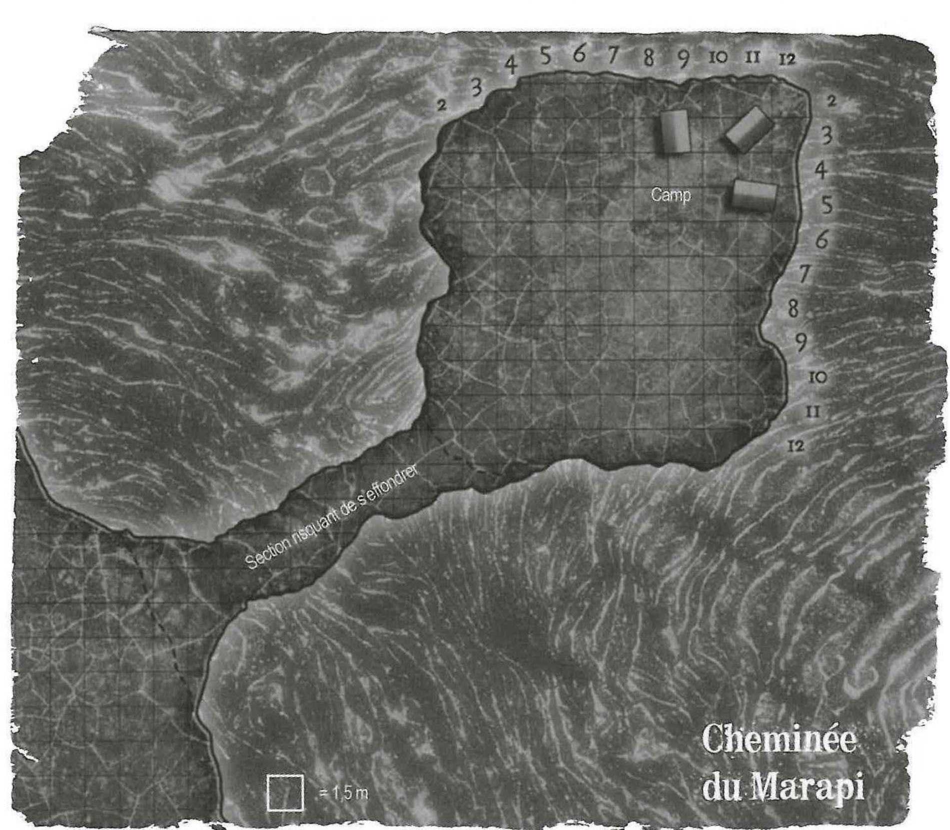
et de détourner leur pouvoir. Il a bien sûr envie que son plan fonctionne, mais s'il voit les adorateurs attaqués par les investigateurs, ou l'inverse, il saisit sa chance et apparaît – l'arrivée des investigateurs et l'échec des adorateurs à appeler Cthugha l'obligent à reconsidérer la chose.

Une entité monstrueuse

Alors apparaît une masse de créatures grouillantes, des morceaux de Vagabonds dimensionnels nés dans cette masse, comme s'ils avaient été jetés sur la toile d'un artiste fou et avaient donné vie à une cacophonie grouillante et assourdissante qui ne devrait pas exister. Cette chose est dotée de nombreux visages et se dresse de manière spasmodique sur deux énormes tentacules pour atteindre une tête grotesque faite de nombreuses bouches. Sa forme change et, tandis que vous la regardez, émerge de l'intérieur d'elle-même une nouvelle tête serpentine.

Obtenir l'aide des PNJ

Leurs plans anéantis, leurs chefs dévorés par le Thra'yrddh, les investigateurs sans doute en train de les attaquer, le Thra'yrddh qui attaque également, et un volcan en éruption, les frères restants sont confrontés à la mort et à la ruine. C'est l'occasion idéale pour les investigateurs de prendre la situation en main. Si, après l'apparition du Thra'yrddh, les investigateurs continuent à attaquer les frères qui restent (sans Engel et De Groot),





Frère des Secrets (4)

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 45

Compétences
Athlétisme 45 %
Trouver Objet Caché 50 %

Attaques
- Fouet 50%
  Dégâts 1D3 ou saisie
- Fusil à double canon cal.20 45%
  Dégâts 2D6

Sortilège : Appeler Cthugha

L'apparition du Thra'yrthlh

La créature apparaît et tente immédiatement d'aspirer le Pouvoir d'Engel et de De Groot (et leurs POU combinés via le sort des *Lésions destructrices*) pour former une déchirure entre sa propre dimension et la nôtre, avant de fondre en elle la région entourant le volcan. Cet acte provoque le surgissement d'une horrible lumière ocre entre le Thra'yrddh et Engel, De Groot et l'ensemble de leurs victimes. Cette lumière procure 3 points de protection à De Groot et à Engel, qui sont libres d'agir tant qu'ils sont enveloppés de lumière, mais ne peuvent lui échapper à moins que le Thra'yrddh ne meurt. Considérez que le Thra'yrddh est capable de drainer 1D6 points de POU par round à chacun des deux adorateurs principaux, et que, au fur et à mesure que le Pouvoir qu'il draine s'accumule, son propre monde devient ainsi plus apparent (pour plus de détails, voir ci-contre).

Les investigateurs affectés par les *Lésions* peuvent également à cet instant voir leur POU drainé ; partez du principe que, lorsqu'ils se trouvent à proximité, ils doivent effectuer un test de POU contre POU sur la Table de résistance contre l'actuel POU d'Engel ou perdre 1D6 points de Pouvoir. Ne réalisez ce test qu'une seule fois au cours de la rencontre. Si Engel est tué, les investigateurs sont libérés de cet effet.

Si le Thra'yrddh finit par accumuler 50 points de POU, il parvient à arracher cette région et à l'attirer dans la sienne. Pour plus de détails sur cette horrible éventualité, voyez la Conclusion. Si Engel et De Groot meurent tous les deux, le Thra'yrddh abandonne sa tentative.

Le Thra'yrddh apparaît au point X indiqué sur la carte et, lorsque cela se produit, le volcan, tordu par les dimensions qui se mélangent, entre dans une terrible éruption. Le round qui suit l'apparition du Thra'yrddh, la section indiquée sur la carte s'effondre, tandis qu'il avance lentement vers le groupe.

Chaque round suivant, 1D3 nouvelle(s) section(s) de 1,5 m² s'effondre(nt). Attribuez au hasard ces surfaces qui s'effondrent, comme indiqué sur la carte, en utilisant deux jeux de D6 de couleur différente. Les investigateurs se tenant sur une section qui s'effondre peuvent effectuer un test d'*Athlétisme*, de DEX (x2) ou d'INT (x2) %, pour sauter, filer à toute vitesse, ou trouver un moyen astucieux pour éviter de tomber dans la cheminée. Les investigateurs qui ratent ce test ont droit à un test final de FOR (x2) % pour éviter de tomber. Ceux qui basculent dans la cheminée meurent de manière horrible.

Par ailleurs, il y a un certain risque venant du gaz émis par le volcan et de la lave qu'il vomit. Pour chaque minute d'exposition, toutes les personnes présentes sur le volcan (à l'exception du Thra'yrddh) doivent effectuer un test d'opposition sur la Table de résistance contre le gaz, qui possède une VIR de 12. Le gaz a un effet immédiat et commence à faire suffoquer ceux qui se trouvent dans la caldeira et qui ratent leurs tests. Ce gaz surabondant monte le bonus pour les tests de *Se cacher* à +20 %.

La lave que vomit le volcan est également mortelle pour ceux qui s'y trouvent. Pour chaque minute d'exposition, les



ils décident que c'est chacun pour soi et se précipitent pour saisir les fusils à grappin et tenter de s'échapper de la cheminée en feu. Pris dans leur angoisse (et même s'ils réussissent) les frères sont tellement désespérés de devoir s'échapper que deux d'entre eux montent en même temps sur le même câble en utilisant le matériel d'escalade et plongent dans la lave lorsque le câble se rompt, laissant ceux qui sont bloqués sur le promontoire avec un seul fusil à grappin.

Tout investigateur réussissant un test de *Psychologie* peut voir que Fuerst est terrifié, car il les regarde de façon presque suppliante. Un test de *Baratin* (+20 %), effectué à cet instant, le persuade d'associer ses forces à celles des investigateurs contre la créature (cependant, il n'attaque aucun des autres Frères à moins que les investigateurs ne réussissent un nouveau test de *Baratin*). Si le premier test de *Baratin* est réussi, Fuerst ordonne aux frères d'attaquer le Thra'yrddh. S'ils voient les investigateurs attaquer Engel ou De Groot, il les aide.

L'Impossible-lieu

L'apparition du Thra'yrddh provoque une déchirure entre deux endroits. Lorsque la créature apparaît pour la première fois, surgit en même temps l'Impossible-lieu.

Un abominable no man's land

Au-delà de cet affront à la loi naturelle surgit un lieu que les mots humains ne peuvent décrire, un lieu qui vous touche et qui est pourtant si loin, oppressant et éloigné ; vous êtes immédiatement écrasés par cet endroit et tellement petits par rapport à lui. Et, lorsque vous commencez à prier pour sombrer dans l'inconscience, vous voyez que ce monde est en train de dévorer le vôtre.

La présence de l'Impossible-lieu grandit au fur et à mesure que le plan du Thra'yrddh atteint son apogée. Chaque round qu'une personne passe dans cet endroit l'oblige à effectuer un test de SAN (perte 0/1).

Conclusion

- **Si Engel et De Groot sont morts**, le Thra'yrddh disparaît pour retourner dans ses propres plis sombres. Cela signifie que tout le combat final peut en réalité se conclure par la mort d'Engel et de De Groot. Le volcan poursuit son éruption pendant quelques jours encore (ce qui signifie que les investigateurs doivent toujours s'en échapper), mais se calme ensuite. Une fois le Thra'yrddh parti, il revient au gardien de décider comment les frères restants réagissent aux efforts des investigateurs pour échapper du volcan : unissent-ils leurs forces, ou essayent-ils de

fuir, les bousculant pour passer, ou même les attaquant pour assurer leur fuite ? Si les investigateurs battent les deux groupes de protagonistes, accordez-leur 2D6 points de Santé Mentale.

- **Si le Thra'yrddh réussit son plan**, toute la région entourant le volcan ainsi que Padang est alors aspirée dans son propre royaume de folie où il est libre d'agir en toute impunité et de poursuivre ses expériences extraterrestres tordues sur les populations locales dans une zone de 160 km carrés. Pour le monde resté derrière, la fissure provoque dans cette région une éruption de volcans cataclysmique, aboutissant à une explosion plus importante que celle du Krakatoa ; l'ensemble de ce secteur est considéré comme pulvérisé par le volcan et, après les milliers de morts, l'endroit se reconstruira lentement, mais sans jamais oublier. Cependant, pour ceux qui sont piégés avec le Thra'yrddh, dont les frères et les investigateurs survivants, le luxe de la mort ne leur est pas permis, et ceux qui se sont opposés directement à la créature sont sélectionnés pour des expériences particulières...

Un mois après ces événements, le Père Hrost, ou un de ses parents survivant, envoie une lettre de remerciements aux investigateurs. Dans cette missive, il les informe que certains documents ont été découverts suggérant que, dans les instants qui ont précédé l'éruption, des silhouettes ont été aperçues sur le Krakatoa. Il termine sa lettre en se demandant si ces hommes sont morts ou ont été emmenés quelque part...

investigateurs doivent effectuer un test d'opposition sur la Table de résistance basé sur leur CON contre une CON 18 ou subir 1 point de dégât dû à la chaleur.

Thra'yrddh

CON	23	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	42	Puissance	99 %
TAI	51	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +10
(mais seulement pour dévorer les dimensions)
Points de Vie 37
Mouvement 8

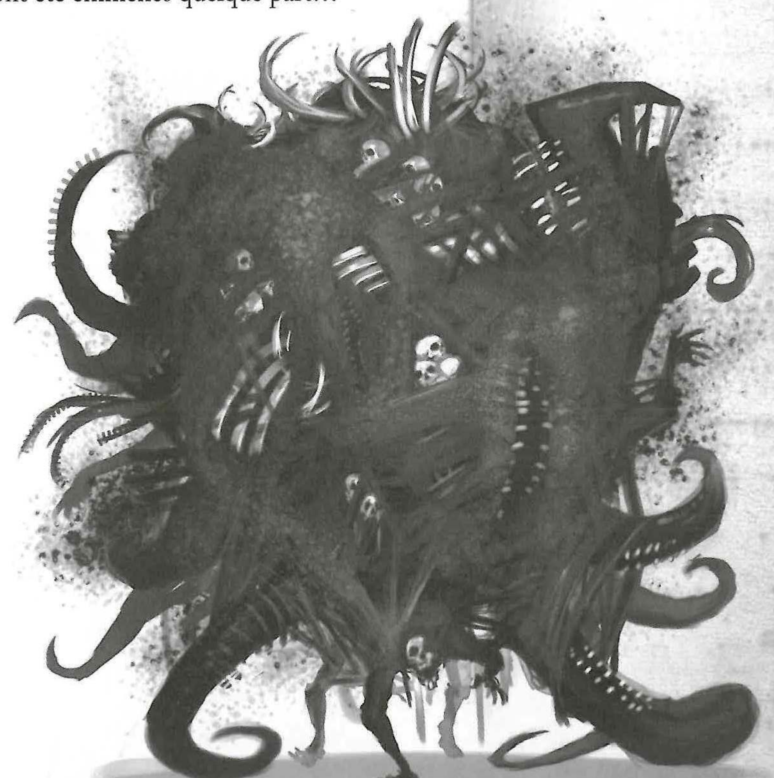
Attaques

- Tentacules griffus 80%
  Dégâts 1D10
- Morsure appendice souple 50%
  Dégâts 1D10

N.B. Le Thra'yrddh est capable de créer un appendice souple, généralement un tentacule serpentin se terminant par des bouches (mais parfois par autre chose), qui peut frapper toute créature se trouvant à moins de 15 m. Si l'appendice touche, il saisit le personnage, qui doit immédiatement réussir un test de FOR contre FOR sur la Table de résistance, ou être, au round suivant, soulevé dans la créature informe. A chaque round, le Thra'yrddh peur aspirer une créature à l'intérieur de lui, mais ne peut former qu'un appendice à la fois. Les victimes aspirées dans la créature sont écrasées, lacérées, et font le régal des bouches tordues des Vagabonds dimensionnels qui composent l'ensemble, subissant ainsi 5D6 points de dégâts par round. Il n'y a aucune limite au nombre de créatures que le Thra'yrddh peut consommer de cette manière.

Protection : 6 points (cuir épais)

Perte de SAN : 1D3/1D20 points



Terreur sur le toit du monde

Par Rick Maffei

A l'affiche

Sam Avery

C'est le fil conducteur de tout le scénario : il est décédé au moment où l'aventure commence, mais les investigateurs vont partir au Tibet pour essayer de comprendre les raisons de son suicide en Amérique.

Dorje Gorba

Moine tibétain que la soif de connaissances a fini par perdre. Éloigné du monastère qui l'accueillait, il vit désormais dans une maison abandonnée située dans les montagnes du Tibet, créant sans relâche, dans sa folie, un terrible mandala destiné à devenir, une fois terminé, un portail menant vers la dimension où se tient Azathoth.

Le tulpa

Cet esprit particulier à la culture tibétaine se manifeste chaque jour un peu plus à cause des événements étranges induits par la progression de l'achèvement du terrible mandala.

Dr Charles Ramsey

Anthropologue, il dirige l'expédition à laquelle les investigateurs devront se joindre s'ils veulent pouvoir entrer au Tibet. Il sera, au cours du scénario, l'une des victimes du tulpa.

En quelques mots...

L'apparition soudaine de la folie chez un célèbre explorateur pousse les investigateurs à se rendre dans un village reculé du Tibet. Leur voyage est rempli de dangers, de folie inexpliquée, et de mort, mais sur le pays interdit situé sur le toit du monde, les investigateurs trouveront les réponses qu'ils cherchent.

Implication des joueurs

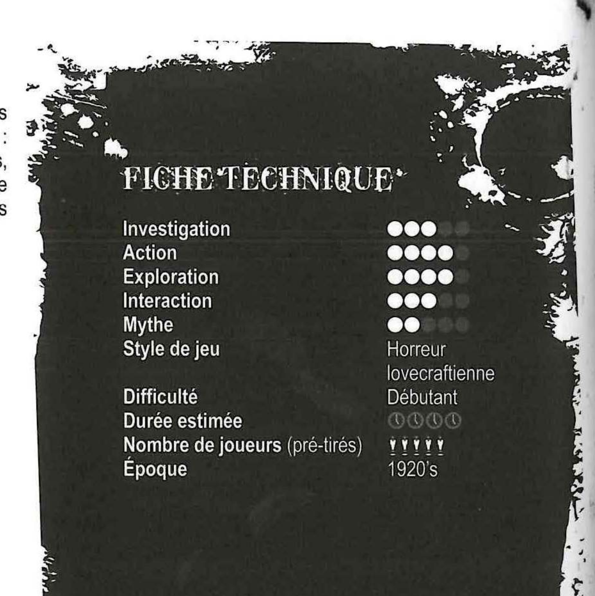
Un des investigateurs reçoit tardivement la lettre d'une de ses connaissances, Sam Avery, anthropologue et explorateur, qui vit expatrié au Tibet depuis quelques années. La concomitance de l'arrivée de cette lettre et de la nouvelle parue dans la presse de la mort d'Avery par défenestration dans sa maison familiale, va conduire les investigateurs à s'interroger sur les origines de ce suicide : que Sam avait-il vu, ou découvert, au Tibet pour devenir la silhouette fantomatique qu'il était devenu ces derniers jours ?

Ambiance

Après un prologue se déroulant en Amérique, les investigateurs sont plongés dans une atmosphère proprement tibétaine : monastères, figures de moines ascétiques, rites spécifiques, manifestation d'un tulpa (esprit). Il leur faudra beaucoup de prudence et de discernement pour ne pas choquer leurs hôtes afin de pouvoir progresser dans leur enquête.

Enjeux et récompenses

- **Empêcher le moine déchu, Dorje Goba, de terminer son terrible *mandala*.**
- **Parvenir à dissiper le *tulpa*** qui s'est formé à la suite des événements et rêves étranges coïncidant avec la mise au point progressive du terrible *mandala*, qui se développe à cause des émotions négatives des habitants générées par ces événements.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●
Action	●●●●
Exploration	●●●●
Interaction	●●●
Mythe	●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	♟♟♟♟♟
Époque	1920's

Qu'est-ce qu'un Mandala ?

Le mot *mandala* vient du sanskrit et on peut approximativement le traduire par : « cercle » ou « totalité ». Un *mandala* est une œuvre d'art complexe souvent utilisée comme un point de concentration spirituel, un outil pédagogique, ou une aide à la méditation. La nature symbolique d'un *mandala* permet à celui qui le contemple d'entrer dans des niveaux plus profonds de méditation et d'ouvrir la puissance cachée du subconscient. Les *mandalas* sont destinés à être contemplés jusqu'à un point de saturation, le méditant mémorisant les moindres détails et utilisant l'œuvre d'art pour atteindre des niveaux plus élevés de la pensée.

Les *mandalas* individuels varient dans leurs motifs, mais la plupart sont de nature concentrique, dans un mouvement se propageant vers l'extérieur, comme des cercles dans l'eau à partir d'un point central, ou germe. Parmi beaucoup d'autres éléments se trouvent des représentations de divinités ou de figures sacrées.

Dans la tradition tibétaine, on peut réaliser des *mandalas* à partir de sable, les peindre sur les murs, sous forme de *thangkas* (peintures qui se déroulent, destinées à être accrochées au mur), ou même conçus comme des modèles en trois dimensions en bois ou autres matières.

Introduction

Terreur sur le toit du monde est un scénario conçu pour 4 à 6 joueurs. Il se déroule essentiellement au Tibet, avec une scène préliminaire se passant dans le Massachusetts.

Le Mythe de Cthulhu a, dans ce scénario, une « empreinte » extrêmement ténue. Le gardien comme les joueurs devraient apprécier ce changement de rythme. S'il souhaite que le poids du Mythe soit plus important, le gardien peut ajouter, soit des villageois adorateurs dévoués à Nyarlathotep, soit faire en sorte qu'une créature mineure du Mythe (ou des Contrées du rêve) réussisse à traverser la porte encore incomplète formée par le *mandala* et cause des ennuis aux investigateurs.

Information pour les investigateurs

Un investigateur reçoit une lettre de l'éminent explorateur et anthropologue Sam Avery, qui décrit des événements étranges survenus dans une région du Tibet où il a élu domicile depuis deux ans. Par une sombre coïncidence, un jour seulement après la réception de cette lettre (arrivée bien sûr tardivement), l'investigateur ou une connaissance remarque un article de journal relatant la mort prématurée d'Avery. La curiosité, portant à la fois sur le caractère exceptionnel des rapports en provenance du Tibet et sur le tragique destin d'Avery, devrait inciter l'investigateur à s'impliquer davantage. Une fois assurés de la sincérité de l'investigateur, les riches parents d'Avery seront désireux de faciliter une expédition qui pourrait faire la lumière sur ce qui est arrivé à leur fils.

Informations pour le gardien

Samuel Avery, docteur en anthropologie, n'était pas un scientifique stéréotypé. Né riche, il aurait pu jouir de sa position privilégiée et n'être qu'une personne courant les mondanités ; il consacra pourtant son intelligence naturelle à une vie faite d'apprentissage et d'exploration. Par ailleurs, cette vive intelligence n'avait d'égal que son énergie et son sens de l'aventure. Ses publications dans des revues savantes respectées lui valurent la considération de la communauté scientifique – en effet, les collègues qui le rencontraient pour la première fois étaient souvent surpris de faire face à un homme encore passablement jeune. En raison de sa personnalité attachante, de son esprit, et de ses connaissances étendues, Avery fut rapidement très respecté de ses pairs, tout comme du public. Il devint connu comme un chercheur de terrain intrépide, aux anges lorsqu'il étudiait des cultures lointaines et leurs ruines. Avery a, en de nombreuses occasions, apporté son aide à la Société internationale d'Histoire & d'Archéologie, même s'il n'en est pas un membre officiel.

Il y a deux ans, Avery ralentit son rythme et parut devenir plus introspectif. Que ce fût le résultat d'années d'expéditions incessantes et éreintantes ou l'un de ces événements qui impliquent un changement de vie, nul ne pouvait le dire. Avery se rendit au Tibet, obtint l'autorisation du Dalaï Lama d'y entrer en vertu d'une rencontre fortuite et de son charisme, et élut résidence dans un village reculé et tranquille situé au sud de Lhassa. Finalement, les moines de la région, conscients de son intelligence et de son ouverture d'esprit, l'autorisèrent à étudier dans le monastère Shukpa tout proche.

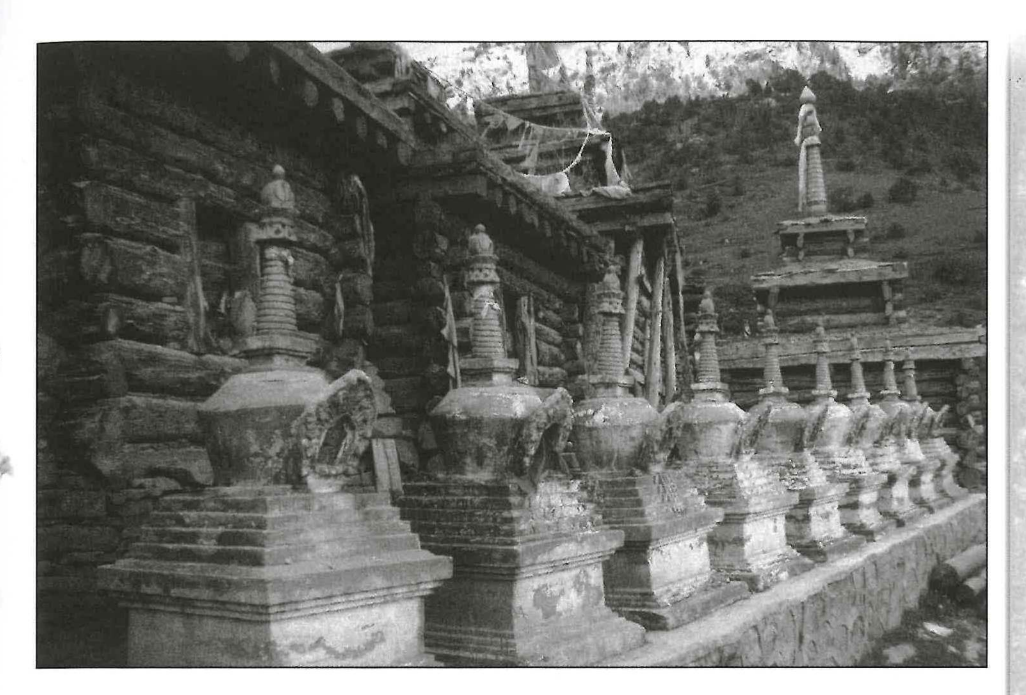
Il y a deux mois, tout a changé. La famille d'Avery reçut un message selon lequel on avait retrouvé Samuel en bordure de route, avec des vêtements usagés, bredouillant de manière incohérente. Après un bref examen médical en Inde, des dispositions furent prises pour le ramener aux États-Unis. Les journaux bruissèrent de ces nouvelles. Le plus grand choc fut lorsque ses parents le revirent pour la première fois – une coquille d'homme débraillée, à l'attitude incohérente et à l'œil hagard, sa crinière de cheveux autrefois noirs désormais d'un blanc spectral. Estimant qu'il pourrait effectuer une meilleure convalescence dans un environnement familier, ses parents le recueillirent et le soignèrent. Cinq jours plus tard, il laissa un mot confus et se jeta par une fenêtre du deuxième étage.

Aussi choquante fut la mort d'Avery auprès de sa famille et de ses amis, le scientifique n'était en réalité qu'une victime accidentelle... et la cause de sa folie réside à l'autre bout du monde.

Goba

Mille chemins mènent vers l'illumination, mais certains sont plus sombres que d'autres. Dorje Goba était un moine doué, mais indiscipliné, séjournant au monastère à l'époque où Avery s'y trouvait. Son lama était consterné par son manque de patience, mais réconforté par sa soif inlassable de connaissances. Un jour, Goba atteignit un état unique de méditation profonde et rentra de manière fugace en contact avec un atome de la conscience spirituelle de la Chose Qui Se Cache Derrière Le Voile. Nyarlathotep possède un millier de formes – le Pharaon Noir en Égypte, Ahtu au Congo, l'Horreur qui plane à Haïti, et tant d'autres – la Chose est tout simplement l'une d'elles.

Goba, à tort, supposa qu'il conversait avec Rahula, le dieu des planètes, mais ce fut la Chose qui répondit. Ce bref contact



fut dévastateur. Goba fut submergé par les innombrables pensées bizarres et irrépressibles, qui perdurèrent même après la rupture du contact, et il s'isola rapidement pour tenter de contrôler ces nouvelles visions. Ce qui lui fut de peu d'utilité : il fut dépassé par les émanations maléfiques de la Chose et plongea dans l'obsession, s'efforçant par la suite d'ouvrir une fenêtre donnant sur le lieu où Azathoth tient sa cour. Goba commença bientôt à travailler sur un *mandala* unique et complexe qui, une fois terminé, agirait comme une passerelle entre les plans.

Un soir, alors qu'il était profondément plongé dans ses pensées, Avery s'égara par erreur dans un couloir et pénétra dans une zone retirée du monastère. Il remarqua des empreintes de pas qui conduisaient à une porte depuis longtemps abandonnée. Curieux, il souleva le loquet et entra dans la pièce sur laquelle elle donnait. À l'intérieur était suspendu le *mandala* que Goba était en train de réaliser. Avery regarda fixement le *mandala*. Son esprit se décomposa alors que des visions de terribles plans d'existence envahissaient ses pensées. Il s'écroula, dans le coma, pour être découvert par Goba, qui l'emmena rapidement à l'extérieur du monastère et le laissa sur le bord de la route.

Au cours des semaines qui suivirent, les moines compagnons de Goba continuèrent à être interloqués par son comportement étrange, égoïste, et souvent menaçant. Son maître finit par prendre, à contrecœur, la décision extrêmement rare de lui demander de quitter le monastère. Goba fit semblant de quitter la région, mais en secret, il élut domicile dans une maison abandonnée, à la lisière du village. Là, il consacra chaque heure de veille à l'achèvement du *mandala* surnaturel.

À chaque fois qu'une section du *mandala* est terminée, la porte menant vers d'autres dimensions devient encore plus réelle. La structure de la réalité s'est affaiblie autour de l'emplacement du *mandala*. Les cauchemars surnaturels sont désormais courants dans le village. Beaucoup ont conscience que quelque chose ne va pas, mais personne n'en a découvert la source ou n'en est venu à soupçonner le « disparu », Dorje Goba. Pire encore, la concentration de rêves et d'événements étranges qui se déroulent dans le village – tous causés par le *mandala* – a conduit à la manifestation d'un *tulpa*, une entité maligne qui se forme généralement, soit à partir de la concentration intentionnelle d'une personne, soit (comme dans le cas présent) à partir d'une pensée de masse inconsciente.

Chaque jour qui passe, le *tulpa* acquiert plus de substance et devient plus dangereux. Attiré par les émotions fortes, en particulier par la peur, il a commencé à s'attaquer aux villageois. Ceux qui ont croisé sa route ont été laissés morts… ou pire encore. Cette prise de conscience que quelque chose s'est attaqué à eux n'a fait qu'augmenter le niveau de peur inconsciente du village, un peu comme si l'on versait du sang dans les eaux dans lesquelles rôde un requin.

En attendant, Goba poursuit sa tâche en secret, ne s'arrêtant que pour une petite gorgée d'eau ou une bouchée de nourriture occasionnelles. Le terrible *mandala* est maintenant en voie d'achèvement.

Résumé de l'enquête

L'aventure est organisée en scènes, de sorte que le gardien puisse facilement passer de l'une à l'autre selon les besoins. La plupart des scènes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, selon le chemin que prend l'enquête.

- **Commencement pour les joueurs :** où les investigateurs reçoivent une lettre

Comment utiliser le tulpa

Le gardien doit jouer le tulpa avec soin afin d'obtenir un effet maximal : c'est une créature mystérieuse immunisée contre les dégâts physiques, qui frappe sans prévenir, laissant la mort et la folie dans son sillage. On peut entrevoir le tulpa ou être témoin des dégâts qu'il inflige, mais il ne devrait pas entrer en confrontation directe avec le groupe d'investigateurs jusqu'à la scène finale.

Notez que repousser ou même dissiper le tulpa ne fait rien pour arrêter le futur achèvement de la porte dimensionnelle. Seul le fait de détruire le terrible mandala ou d'immobiliser Dorje Goba permet d'y parvenir.

attendue depuis longtemps et apprennent, en la lisant, le sort d'un certain Samuel Avery.

- **Scène 1, Rencontre avec les Avery (Springfield, Massachusetts) :** un bref entretien avec les parents endeuillés de Samuel apporte quelques indices.
- **Scène 2, En route vers Ginjeste :** où le groupe d'investigateurs voyage en direction du village de Ginjeste, bravant les dangers le long de leur parcours.
- **Scène 3, Le village de Ginjeste :** où les investigateurs arrivent à destination et rejoignent les victimes.
- **Scène 4, Le Chaman bön :** où le groupe d'investigateurs rend visite à un chaman dans l'espoir de comprendre les événements étranges qui se déroulent autour d'eux.
- **Scène 5, *L'enterrement de ciel* :** où le groupe d'investigateurs assiste à des funérailles exceptionnelles et insolites et sont assez mal accueillis par la population locale.
- **Scène 6, Le monastère Shukpa :** où les investigateurs visitent l'humble monastère Shukpa en quête de réponses.
- **Scène 7, Des morts dans la nuit :** dans l'obscurité de la nuit, le *tulpa* fait deux nouvelles victimes et le groupe d'investigateurs est directement témoin de l'œuvre du *tulpa*.
- **Scène 8, Le *Mandala* :** où les investigateurs affrontent un homme extrêmement déterminé et sa porte quasi terminée ouvrant sur l'au-delà.

Commencement pour les joueurs

L'un des investigateurs est étroitement lié à Sam Avery – lien professionnel, lien cordial, ou une combinaison des deux. En se basant sur les personnages pré-tirés, le gardien doit demander à l'un des joueurs de décrire cette relation. Cet investigateur reçoit avec retard une lettre froissée en provenance du Tibet. Un jour plus tard, l'un des investigateurs remarque un article de journal à la terrible nouvelle. Donnez aux joueurs les **Documents Tibet A** et **Tibet B**. (ci-contre)

Rêves étranges

Si le gardien fait jouer plus d'une aventure de cette compilation, un thème commun relie les rêves entre eux. La nuit précédant la réception par les joueurs de la lettre d'Avery en provenance du Tibet, ils font tous le même rêve.

Des rêves étranges

Vous vous trouvez sur une plaine au sol aride et glacé, le vent froid sifflant violemment dans vos oreilles. Vous êtes nus et totalement seuls. Il n'y a que le vide autour de vous, même si l'immensité elle-même semble sans cesse se rapprocher, menaçant de vous étouffer. D'une certaine distance provient le son d'un grand nombre de voix chuchotant à l'unisson. Les mots exacts qu'elles prononcent restent, de manière exaspérante, juste en dehors de votre champ de perception, mais le ton qu'elles emploient est celui de la conspiration, fait d'allusions à la folie et à la dépravation. À distance, vous apercevez soudain une forme... quelque chose d'énorme se rapproche, quelque chose dont on ne peut percevoir la voix par-dessus le hurlement du vent.

Vous vous réveillez en vous redressant d'un coup, tout grelottant, dans votre lit. Des flocons de neige qui collent à vos chemises de nuit fondent rapidement sous vos yeux, vous faisant vous demander ce qui appartient à l'éveil et ce qui est du domaine du rêve.

Scène 1 : Rencontre avec les Avery

John et Sarah Avery habitent dans une propriété luxueuse de Springfield, dans le Massachusetts. On accède à leur manoir, qui se dessine distinctement au-dessus de quelques propriétés plus petites à proximité, par un long chemin sinueux. La structure de deux étages s'étend sur vingt acres. Le parc est bien entretenu, mais la maison elle-même est pour l'essentiel sombre et quelque peu menaçante.

Obtenir un entretien avec les parents de Sam Avery nécessite un test de *Baratin* ou de *Crédit*, mais ils parleront automatiquement à tout groupe qui leur fournira la lettre de Samuel (**Document Tibet A**).

Rencontrer les parents d'Avery

John et Sarah Avery vous accueillent dans un petit salon bien aménagé. Ils approchent tous les deux les soixante-dix ans. John porte un gilet croisé et une veste droite grise, des vêtements soignés à l'opposé de son las visage ridé. Sarah est vêtue d'une robe-chemisier droite et d'un chapeau cloche (sur lequel elle tire sans arrêt). Ils ont tous les deux un regard hagard, mais ils vous observent en même temps avec ce qui pourrait être un espoir rempli d'hésitation.

John et Sarah sont abattus, mais ils acceptent avec empressement l'aide que leur proposent les investigateurs, s'ils pensent que cela pourra faire la lumière sur le sort cruel qui a frappé leur fils. Ils peuvent transmettre les informations suivantes :

- Samuel avait 38 ans.
- Samuel a passé près de deux ans au Tibet avant son retour malheureux.
- Samuel est resté cinq jours dans la maison familiale, puis il s'est suicidé en se défenestrant. Les Avery, en revenant, trouvèrent son corps brisé sur le chemin dallé décoré situé sous sa fenêtre. Il laissait derrière lui, dans sa chambre, un mot de sa main ne comportant qu'une sorte de charabia.

Les investigateurs peuvent obtenir la permission de jeter un coup d'œil à ce mot en réussissant un test de *Persuasion* (+10 %). Le document est rempli de sortes de griffonnages écrits pêle-mêle sans autre signification, mais un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de discerner parmi ce chaos les phrases suivantes :

PORTE VERS LE SOMBRE INFINI / IL PEINT LE CHEMIN / MES YEUX HURLENT / CERCLE DANS LE CARRÉ DANS LE CERCLE / FLÛTES / ELLE RÉSIDE DERRIÈRE VOILE

Ces mots griffonnés font référence à la porte que constitue le *mandala*, à Goba, au dessin du *mandala* qui suit un motif de cercle dans un carré, et à la Chose.

Les Avery, grâce à leurs considérables ressources, sont en mesure de financer une petite expédition et de pouvoir s'arranger pour que les investigateurs obtiennent des papiers les autorisant à entrer au Tibet. En supposant que le bref entretien se passe bien, les Avery adressent une invitation aux investigateurs pour qu'ils se joignent à un groupe organisé à la hâte, une expédition menée par le Dr Charles Ramsey, un ancien collègue de Samuel. Permettez à chaque investigateur un test de *Connaissance* pour qu'il se souvienne du nom de Ramsey comme étant celui d'un anthropologue de terrain très respecté formé à Yale et ayant une courte, mais prolifique série de publications universitaires, généralement dans le domaine de la recherche en anthropologie culturelle.

Les investigateurs devraient sauter sur cette occasion de pouvoir aller explorer le Tibet. Même après les expéditions Younghusband et Bell en 1904, l'entrée d'Occidentaux au Tibet est encore extrêmement rare, et les investigatrices pourraient bien être parmi les premières femmes occidentales à franchir la frontière. Si l'on ajoute l'attrait de mener une enquête autour du sort étrange d'un célèbre explorateur, cela devrait faire de ce voyage l'un de ceux que les investigateurs ne peuvent pas, en toute bonne conscience, refuser. S'ils se joignent à l'expédition, des billets sont achetés à la hâte à leur nom pour une traversée sur le paquebot SS *City of Baroda*, qui part de New York pour Calcutta dans 3 jours. Les investigateurs doivent organiser leur propre transport vers New York, par voiture ou par train.

Si les investigateurs demandent à être rémunérés, les Avery proposent 200 $ par investigateur (somme qui peut être marchandée jusqu'à 300 $ par des investigateurs avides qui réussissent un test de *Négociation*), plus les dépenses raisonnables.

Cher monsieur,

Votre nom a surgi à plusieurs reprises au cours de conversations avec des membres de la Société comme une personne savante ayant un intérêt pour l'insolite. Je vous écris pour vous faire part d'un incident curieux et plutôt inquiétant que vous pourriez trouver intéressant.

La région entourant Ginjeste, le minuscule village tibétain dont j'ai fait dorénavant ma demeure, n'est pas étranger aux bizarreries. J'ai personnellement été témoin des possibilités incroyables de l'esprit sur la matière, y compris de la pratique du lun-gum, dans laquelle les moines courent sur de longues distances sans fatigue manifeste. Les montagnes environnantes, si l'on en croit les récits, abritent toutes sortes de bêtes fantastiques. Certains de ces contes ne sont certes que de simples mythes, facilement rejetés par des Occidentaux de bonne famille ou des personnes d'éducation – mais je ne tire aucune conclusion au sujet des autres.

On a longtemps dit que le lointain Himalaya était le repaire des Migö ou « hommes sauvages » – des créatures bipèdes d'un naturel sauvage. Les anciens de la région, de qui j'ai réussi à me faire adopter, évoquent également des entités rarement aperçues qui laissent derrière elles des empreintes griffues et parlent dans les hauteurs dans une épouvantable langue bourdonnante.

Récemment, un incident a mis ces mythes devant moi. Trois hommes avaient voyagé jusqu'au monastère Shukpa tout proche, mais tardaient à revenir. Un jour plus tard, un villageois les a découverts sur la route et s'est enfuit à toute jambes vers Ginjeste pour obtenir de l'aide. Deux des hommes étaient morts, leurs corps déchiquetés comme par les griffes d'un ours, et l'autre était indemne, mais bredouillait de manière incohérente et avait apparemment perdu la raison. Plus effrayant encore, le membre survivant du groupe avait maintenant une tignasse blanche, là où auparavant ses cheveux étaient tout à fait noirs.

Le survivant avait été rendu fou par l'expérience qui s'était abattue sur ces infortunés, et mes tentatives pour lui parler restèrent vaines. La manière dont les autres ont été déchiquetés me dissuade de penser que le survivant ait pu assassiner ses camarades – aucun homme ne pourrait infliger les blessures graves que l'on peut voir.

J'envisage de retourner dès demain à Shukpa pour y reprendre mes travaux et j'espère pouvoir à nouveau questionner les moines érudits sur les légendes locales, dans l'espoir de percer ce mystère. En tant que camarade de l'insolite, j'apprécierais grandement l'apport de vos lumières sur cette affaire. J'espère pouvoir fournir prochainement certaines réponses aux habitants effrayés.

Veuillez agréer, cher collègue, l'expression de ma très haute considération,

Samuel J. Avery

Document Tibet A
Lettre de Samuel Avery

Scène 2 : En route vers Ginjeste

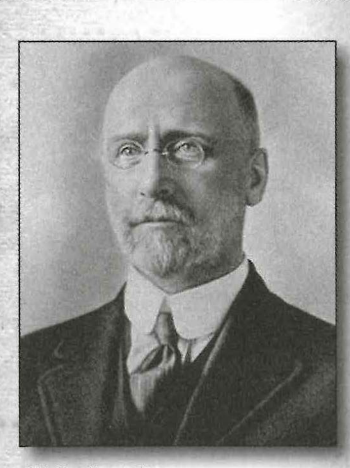
Après une longue traversée d'environ 98 jours, les investigateurs atteignent Calcutta, en Inde, via le paquebot SS *City of Baroda* (ayant parcouru environ 9 830 miles nautiques). Calcutta, qui abrite plus d'un million d'habitants, est une ville très animée et toujours bondée. De nombreux sites touristiques provoquent l'émerveillement, comme l'Imperial General Post Office, le Writers' Building juste au nord du Dalhousie Square toujours rempli de monde et le magnifique Victoria Memorial surmonté d'un dôme. Pourtant, malgré ce sentiment d'émerveillement, une misère accablante plane sur l'ensemble de la cité. Des charrettes tirées par des chevaux se bousculent en passant devant des mendiants et des indigents omniprésents, et la ville semble comme enveloppée par une incontournable brume humide qui sape à la fois l'énergie et l'esprit.

Les investigateurs poursuivent ensuite leur périple vers le Nord via le rail, en direction de Darjeeling. Le chemin de fer est, au mieux, primitif et bondé de passagers. À Siliguri, ils doivent descendre pour changer de train et monter à bord du Darjeeling Himalayan Railway, surnommé « train jouet », un drôle de train minuscule roulant sur une voie dont l'écartement des rails est de deux pieds, soit 61 cm. Ce petit train monte de manière régulière, mais par à-coups et avec grand bruit, en suivant un chemin zigzaguant qui fait plus d'une fois

AVIS DE DÉCÈS

Springfield Le célèbre explorateur et anthropologue Samuel J. Avery a été retrouvé mort hier après-midi. L'enquête est en cours, mais des sources indiquent que son dévès a été jugé comme un accident, le résultat apparent d'une chute ou d'un saut de la fenêtre de sa chambre du deuxième étage.
Après un long séjour dans les montagnes du Tibet, Avery était revenu aux États-Unis en mauvaise santé et, après un bref séjour à l'hôpital de l'État de Buffalo, était retourné dans la maison de son enfance pour y effectuer sa convalescence.
John et Sarah Avery sont rentrés chez eux après un dîner de collecte de fonds à Hartford et ont découvert le corps sans vie de leur fils.

Document Tibet B
Extrait d'article de journal



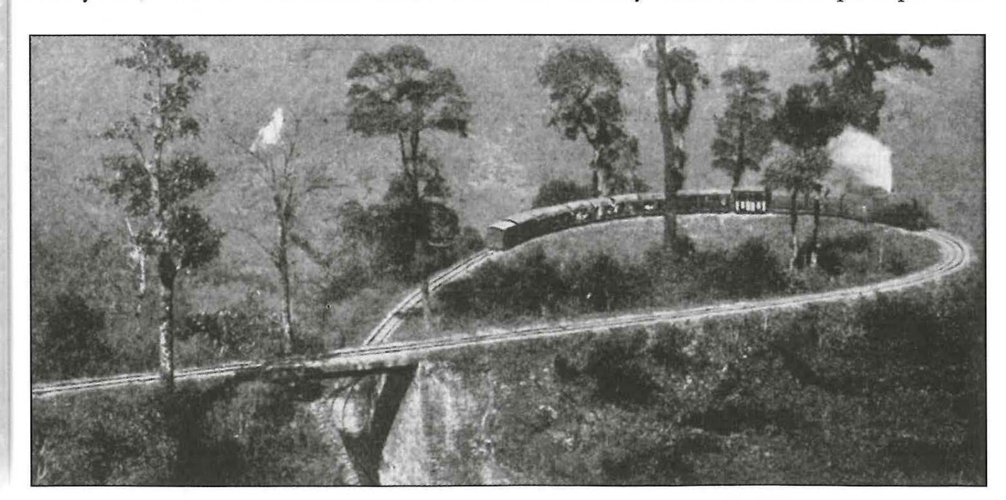
Charles Ramsey
Anthropologue et chercheur de terrain

Charles Ramsey est respecté dans son domaine de recherche, et il le sait. Il est confiant, au point d'en être arrogant, mais il peut aussi être très loyal envers ceux qui se sont prouvés personnellement utiles ou bien informés sur des sujets anthropologiques ésotériques. Il ne souffre pas les imbéciles. C'est un homme en pleine forme, d'environ cinquante ans, aux cheveux poivre et sel, à la barbe bien taillée et portant des lunettes. On le croise rarement sans sa fidèle musette et son lourd bâton de marche. Lorsqu'il est perturbé, il a tendance à brandir son bâton de marche de quelques centimètres en direction de son auditoire. Ramsey se soucie fort peu du sort de Samuel Avery ; son seul objectif est de pouvoir effectuer des recherches au Tibet afin de rédiger ensuite

des boucles sur lui-même avant d'arriver à Darjeeling. L'ensemble du trajet de 290 km vers le Nord depuis Calcutta, en direction de Darjeeling, prend environ 7 heures.

Une fois à Darjeeling, à l'ombre de l'Himalaya, les investigateurs rejoignent l'expédition déjà constituée, conduite par le docteur Charles Ramsey et se dirigent immédiatement en direction du Nord. Le reste du voyage doit être effectué à pied. Ramsey est accompagné de son assistant, Joseph Davidson. Ils sont escortés de douze porteurs indiens et dresseurs d'animaux, de huit yacks, et de seize mulets lourdement chargés d'équipement. Les ressources portées à dos de mulet comprennent des vêtements adaptés au froid, des sacs de couchage, des tentes, du matériel d'escalade, une boîte à pharmacie, des instruments de mesure (théodolite, sextant, baromètres anéroïdes, etc.) et des rations. Un message a déjà été envoyé et les investigateurs s'attendent à pouvoir utiliser pleinement l'équipement, même si le docteur Ramsey reste l'autorité suprême et le chef de l'expédition.

Les investigateurs *ne peuvent pas* entrer au Tibet s'ils ne se joignent pas au groupe de Ramsey. Toute tentative pour pénétrer



Les maladies de haute altitude

L'essentiel de cette aventure se déroule en haute altitude. Lhassa se trouve à 3500 m et le village (fictif) de Ginjeste à 3450 m. Les maladies de haute altitude sont un facteur qui fait partie intégrante de toute exploration au Tibet effectuée par des personnes qui ne sont pas de la région.
Les individus grimpant à des altitudes dépassant les 2500 m éprouvent généralement certains symptômes du *mal aigu des montagnes* (MAM). Au fur et à mesure que l'on monte, la pression barométrique diminue et l'apport habituel de la respiration contient moins de molécules d'oxygène, ce qui oblige l'individu à respirer plus profondément et plus rapidement, tentant ainsi de parvenir à retrouver un apport en oxygène similaire à celui que l'on trouve au niveau de la mer. Les symptômes typiques du MAM comprennent les étourdissements, les céphalées sévères, les nausées, les vomissements, l'anorexie (perte d'appétit), et la fatigue atypique (augmentée avec l'effort). En outre, ceux qui ne sont pas habitués aux altitudes les plus élevées éprouvent souvent un manque de sommeil : rêves pénétrants, sensations d'étouffement, et/ou apnées du sommeil ayant comme résultat que l'individu qui en est affligé se relève soudain, le souffle coupé.
On peut quelque peu atténuer le MAM en contrôlant sa respiration et avec un apport hydrique accru, mais le seul véritable remède est de redescendre à une altitude inférieure. Dans ce scénario, les effets du *mandala* déformant la réalité peuvent facilement être confondus avec des troubles du sommeil associés aux plus hautes altitudes. Le gardien ne doit rien faire pour dissiper cette confusion.

Effets en termes de jeu
Une fois atteint les 2500 m, les investigateurs doivent effectuer un test en opposition sur la Table de résistance de leur CON par rapport à une valeur passive de base de 5, en ajoutant + 1 pour chaque tranche de 300 m supplémentaires dans une altitude au-dessus des 2500 m ; par exemple, une altitude de 3300 m donne une valeur de 8). Ceux qui échouent à ce test souffrent immédiatement du MAM. Ses effets sont résumés comme suit :
• -20 % aux compétences d'Athlétisme, Corps à corps : arts martiaux, Corps à corps : bagarre
• -10 % à toutes les autres compétences
• Tous les investigateurs qui ne sont pas originaires de la région peuvent également éprouver des difficultés à dormir. Les investigateurs échouant le soir à un test de CON passent une mauvaise nuit et subissent un malus *supplémentaire* de -1 à leur Force et de -10 % à *toutes* leurs compétences pendant une durée de 3 heures après leur réveil.
Acclimatation : Au début de chaque journée, autorisez chaque investigateur affligé du MAM à effectuer un test de CON x 5 %. Ceux qui réussissent deux tests consécutifs se sont finalement acclimatés (les possibles troubles du sommeil s'appliquent encore). Après une semaine, l'acclimatation est automatique.

discrètement au Tibet de leur propre chef verra les investigateurs repoussés (ou pire) par des Tibétains vigilants qui scrutent les cols montagneux et les points évidents d'entrée.

Le Tibet

Officiellement indépendant, le Tibet se trouve en réalité sous les intérêts concurrents de l'Angleterre, de la Chine et de la Russie. Peu d'étrangers ont pu voir l'intérieur du pays au cours du XIXe siècle. En 1904, l'expédition Younghusband se fraya un chemin jusqu'à Lhassa, la capitale du Tibet, et des traités ultérieurs ouvrirent les portes du Tibet et en firent, dans une certaine mesure, *de facto,* un protectorat britannique. Les Chinois essayèrent d'établir une autorité directe en 1910, mais se retirèrent quelques années plus tard. En 1913, la Mongolie et le Tibet signèrent un traité proclamant leur indépendance vis-à-vis de la Chine.
Le Tibet réside en haute altitude, bien au-dessus des 3000 m, et a été justement baptisé « le Toit du Monde » par les voyageurs de l'époque victorienne. La forteresse naturelle qu'est le Tibet est défendue par des montagnes sur presque tous les côtés – le puissant Himalaya au Sud, le Kunlun, ou Montagnes sombres, au Nord ; et le massif du Karakorum, à l'Ouest. En dehors de ses villages et de ses monastères très dispersés, ce pays largement anarchique abrite des chiens sauvages errants et de dangereux bandits.
Cette région froide et désespérée peut, en soi, être une menace pour des visiteurs imprudents. Lorsque les investigateurs arrivent, la température approximative est de 56° F (13° C) sans chute de neige, mais avec des vents habituellement forts.

Événements du voyage

Le trajet de Darjeeling à Ginjeste, d'une durée de 26 jours, conduit les investigateurs à travers un terrain désolé extrêmement accidenté. Le panorama des montagnes environnantes est magnifique, mais la température est glaciale et l'air extrêmement raréfié. Le groupe d'investigateurs croise parfois des pèlerins et des éleveurs de yak, mais l'essentiel de leur voyage se déroule dans un paysage glacé comprenant des plaines vides rompues par des vallées basses, des collines et des ruisseaux glacés. Le gardien doit souligner dans ses descriptions l'atmosphère désespérée qui règne et faire comprendre aux investigateurs qu'ils sont désormais coupés de la civilisation. Ils entendent ce qui semble être des chuchotements dans le vent et ont le sentiment accablant d'être observés ; mais s'ils regardent autour d'eux, il n'y a, bien sûr, personne.
Le gardien peut souhaiter utiliser certains des événements suivants dans le but de pimenter le voyage des investigateurs :

Dogpas

Ceux qui réussissent un test d'*Écouter* discernent un groupe d'hommes à cheval qui se dissimulent à distance. Les bandits, une dizaine, filent le groupe auquel

des articles sur le sujet pour des revues universitaires.
Le Dr Ramsey appartient à la Société internationale d'Histoire & d'Archéologie. Bien qu'il soit généralement respecté par la plupart des membres de la société, il n'est en réalité pas très apprécié.

APP	9	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	55 %
Conduite	21 %
Crédit	60 %
Équitation	64 %
Négociation	27 %
Persuasion	50 %
Pister	40 %
Psychologie	15 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	76 %
- histoire	56 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	45 %

Langues

Latin	41 %
Mandarin	46 %
Tibétain	63 %

Attaques

• Bâton de marche	40 %
Dégâts 1D6+1+Impact	
• Fusil Lee-Enfield cal.303	35 %
Dégâts 2D6+4	

Joseph Davidson
Professeur adjoint en linguistique

Joseph est un homme svelte d'environ trente ans. Il a les cheveux blond roux, la peau pâle, et de longs doigts. Ses vêtements mal ajustés tombent sur lui, mais il est toujours vêtu à la mode et porte même une montre-bracelet pour le style. Il a principalement été désigné pour cette mission en raison de ses compétences linguistiques ; son expérience en tant que chercheur sur le terrain est limitée. Il obéit servilement au docteur Ramsey, mais suit volontiers les investigateurs après la mort de ce dernier (voir Scène 7 p. 82). Davidson est facilement effrayé et enclin à se sauver ou à s'évanouir lorsque les choses se corsent.

APP	13	Prestance	75 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	45

Compétences

Bibliothèque	50 %
Crédit	52 %
Équitation	58 %
Négociation	20 %
Persuasion	40 %
Photographie	45 %
Psychologie	45 %
Sciences humaines :	
- archéologie	71 %
- histoire	45 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	60 %
Sciences occultes	38 %

Langues

Mongol	65 %
Tibétain	79 %

Attaques

• Revolver cal .38 Dégâts 1D10	20%

appartiennent les investigateurs pendant une heure, ne faisant rien d'autre que de les observer. Ils n'effectuent aucun mouvement manifeste et restent à une distance d'environ 100 mètres. À moins qu'ils soient attaqués, ils restent en arrière dans l'espoir d'attraper les animaux de bât qui divagueraient trop loin du groupe.

Sentier dangereux

Cette partie du sentier tourne autour d'un pic élevé. Le suivre nécessite de mener avec soin les animaux à travers l'échafaudage en bois qui parfois complète des espaces et semble dangereux.

Il y a 50% de chances que le yack de tête refuse d'avancer, ce qui oblige à effectuer un test d'*Équitation* ou de *Persuasion* pour qu'il se décide ; sinon, une heure de temps de trajet est perdue. De plus, il y a 5 % de chances cumulés que toute personne marchant sur l'échafaudage de fortune fasse se briser une planche. Si cela se produit, elle doit effectuer un test d'*Athlétisme* ou basculer d'une hauteur de 55 m. Si deux planches sont cassées, l'échafaudage doit être réparé (1D6 heures de travail) avant que le reste du groupe puisse poursuivre sa route sans danger.

Traversée sur le pont de corde

Le groupe d'investigateurs doit franchir une gorge profonde en utilisant un pont de corde primitif. Le transport des bêtes de bât et du lourd équipement est un processus laborieux qui nécessite plusieurs heures

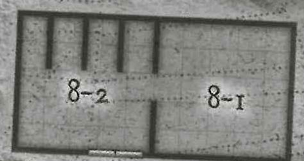
Village de Ginjeste

D

Repaire de Goba



Etage



Rez-de-chaussée

A

B

C

LÉGENDE

A. Monastère Shukpa
B. Durtro
C. Tente du Chaman Bön
D. Repaire de Goba

Moment de la journée	Événement
Jour 1 Après-midi	Le groupe de Ramsey arrive à Ginjeste
Jour 1 Après-midi (plus tard)	Le chaman bön fait son apparition (voir Scène 5 p. 73)
Jour 2 Matin	*L'enterrement de ciel* (voir Scène 6 p. 75)
Jour 2 Soir	Ramsey et le chaman bön sont tués par le *tulpa* (voir Scène 7 p. 82)
Jour 3 Soir	Le *tulpa* traque les investigateurs

de dur labeur pour faire traverser chaque animal de trait, de bât, et chaque personne. Lorsque c'est au tour du dernier investigateur de traverser, les cordes gémissent sous son poids, mais tiennent encore. Quand la dernière personne – un porteur ou un autre PNJ – traverse à son tour, la corde principale cède et l'individu plonge vers sa mort. Le groupe ne peut plus revenir en arrière par cette voie, à moins de consacrer une journée à réparer le pont. Pour le restant de la journée, les porteurs encore présents s'acquittent de leurs tâches avec mauvaise grâce et marmonnent dans leur Hindi natif que l'expédition est maudite.

Un signe dans les cieux

Alors que le groupe voyage par voie terrestre, l'un des porteurs pointe soudain son doigt vers le ciel. Une formation de nuages a pris une sinistre ressemblance avec un crâne humain. Après un moment, la formation s'éloigne, emportée par le vent.

Un susurrement dans le vent

Sous le hurlement omniprésent du vent, les investigateurs entendent ce qui semble être des voix chuchotant à l'unisson. Avant que des mots aient pu être discernés, ces

chuchotements se fondent dans ce qui ressemble à un son de flûte surnaturel et s'estompent rapidement.

Scène 3 : Le village de Ginjeste

Ginjeste est situé de l'autre côté de Tuna et un peu au sud de Guru, près d'un affluent du Brahmapoutre. Ce village est habité par quelque 96 âmes, dont la plupart vivent dans des maisons rectangulaires à un étage faites de boue et de pierre. Les visiteurs venant de régions plus « civilisées » peuvent être bouleversés par la misère qui règne ici – les ordures sont bien en vue, tout comme les petites mares d'eau sale dans lesquelles les animaux viennent boire. Des chiens sauvages rôdent autour, cherchant un repas opportun. Quelques autochtones se méfient des étrangers, mais même les plus prudents deviennent rapidement chaleureux et hospitaliers. « *Khyerang gane yin* ? » (« D'où venez-vous ? ») est couramment la première question posée aux visiteurs par des gens du pays curieux. Les habitants de Ginjeste sont de rudes gaillards : lents à se plaindre, prompts à rire, et apparemment inconscients de la pauvreté et de la météorologie violente qui les entourent. Ils travaillent dur, boivent une provision apparemment inépuisable de thé, et engagent volontiers la conversation avec les étrangers.

Les commerçants du village proposent des vêtements, des articles tissés, des produits alimentaires et des objets religieux. Ils pratiquement avec empressement le troc avec les investigateurs et sont d'habiles négociateurs (*Négociation* 70 %).

Après l'arrivée des investigateurs à Ginjeste, plusieurs événements se produisent. Ils ont lieu à un moment précis, indépendamment de ce que les investigateurs font (voir marge page précédente).

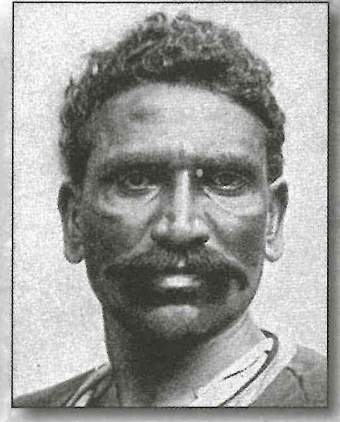
Cauchemars

Pour chaque nuit passée dans le village, tout investigateur doit effectuer un test de *Santé Mentale*. Ceux qui échouent font un rêve troublant et se réveillent en sursaut, le souffle coupé. Voici les thèmes oniriques suggérés :

1. *Une interminable série de cercles à l'intérieur de carrés, eux-mêmes à l'intérieur de cercles, flotte en avançant vers toi, entourés d'un brouillard étouffant rempli d'êtres qui se contorsionnent. Du centre apparaît quelque chose avec trois yeux centraux, autour desquels rayonnent de longs tentacules aux mouvements pleins de désir.*
2. *Une forme que l'on peut à peine concevoir, une masse d'énergie palpitante qui se contorsionne et coule aux rythmes et aux sons de tambours graves et de flûtes fantomatiques qui résonnent ensemble et augmentent en intensité.*
3. *Un long train de passagers traverse l'épais brouillard en dévalant la pente à une vitesse vertigineuse. Sous tes yeux, il commence à se transformer en quelque chose de surnaturel, son phare se changeant progressivement en un œil ardent à trois lobes et le tout se tordant et se façonnant en quelque chose de monstrueux.*
4. *Tu rampes à travers une plaine enveloppée de brume. De cette brume qui t'entoure provient un son dissonant, quoique musical, quelque chose qui pourrait ressembler à des sons de flûte mélangés à des cris lointains. À travers la brume qui s'enroule rapidement, tu aperçois plusieurs formes : une silhouette humanoïde vêtue de rouge ; une silhouette agenouillée, vêtue d'une robe en lambeaux regardant le ciel fixement et de manière extatique ; des formes sanglantes drapées sur des rochers. Chaque vision ne dure qu'une seconde. Puis, quelque chose de plus grand et de plus terrifiant émerge à la lisière du brouillard, une entité violacée possédant trois yeux au regard fixe, qui avance péniblement, mais avec avidité vers toi et se rapproche toujours plus d'une démarche titubante.*
5. *Un cylindre métallique brillant avec des ornementations Art déco est posé verticalement dans une vaste salle, alimenté par des tuyaux blancs aveuglants. La construction bizarre gronde et commence à trembler.*
6. *Le vent et la neige hurlent à travers une vallée située entre de vastes chaînes de montagnes incroyablement élevées. À une courte distance se trouve une tour pentagonale surnaturelle faite dans une pierre sombre, qui semble te faire signe d'entrer.*

L'ancien du village

Mingma Tashi, l'homme le plus riche du village, envoie son domestique chercher le groupe. Il les interroge poliment sur les buts de leur visite et le temps qu'ils ont l'intention de passer ici. Étonnamment,

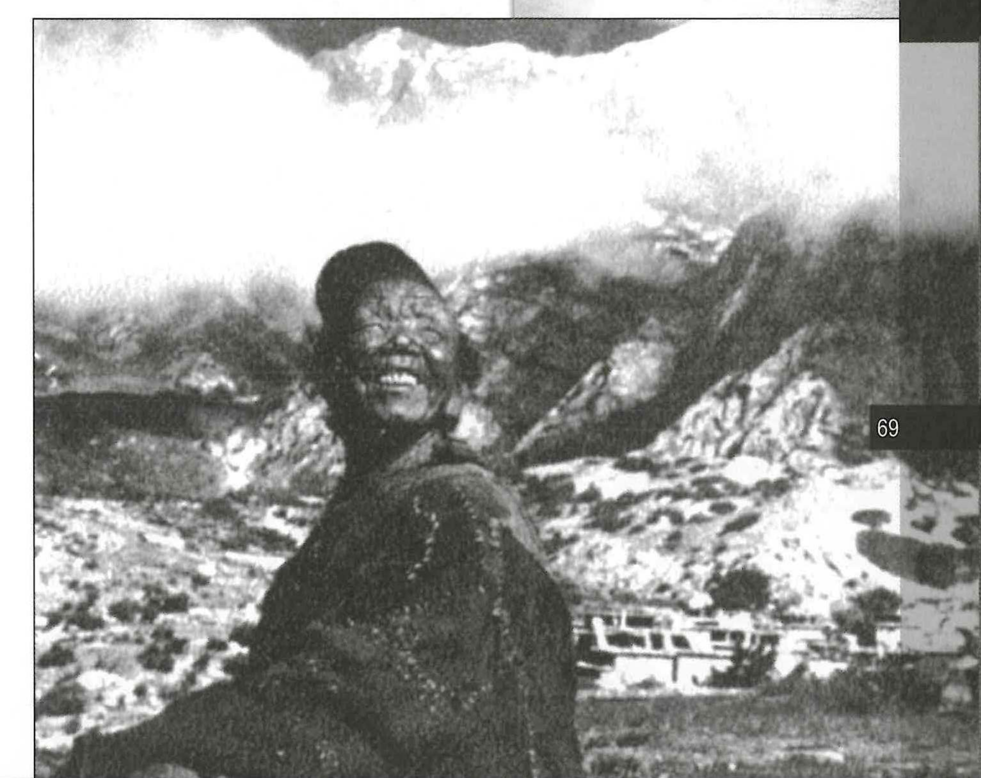


Bandit typique (12)

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	8	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 50

Attaques
- Arc 35%
  Dégâts 1D6+2 (portée 80 m)
- Couteau 40%
  Dégâts 1D4 + Impact





Document Tibet C

Mingma parle l'anglais et peut converser directement avec les investigateurs.

Si on l'interroge au sujet d'Avery, l'ancien déclare savoir très peu de choses. Il peut néanmoins raconter que c'est une vieille femme qui a découvert Avery, lequel avait complètement perdu la raison, et a averti les autres villageois.

Il rapporte également que, trois jours auparavant, un autre incident s'était déroulé. Deux *dokpas* (bergers) avaient découvert, près de la route, les corps déchiquetés de deux villageois qui faisaient route vers le monastère au nord du village pour une visite de routine. Les moines confirmèrent ensuite qu'ils n'étaient jamais arrivés.

Les villageois ayant découvert les victimes récentes

Les deux *dokpas* sont localisés une heure plus tard dans les champs, en train de soigner leur troupeau de yaks. Les frères Jinpa et Pasang, âgés respectivement de 42 et 48 ans, ne parlent que le tibétain. Ils étaient en train de récupérer un *dzo* errant (croisement d'un yak et d'une vache) lorsqu'ils sont tombés sur les corps. Leur décès ne semblait pas être dû à des chiens sauvages ou à des bandits, les frères en rendent donc responsables des démons. Leur crainte grandit si on les interroge trop longtemps au sujet de l'incident ; ils pensent que l'arrivée d'Avery a, d'une façon ou d'une autre, engendré les troubles que le village connaît. Ils craignent que la venue de nouveaux étrangers ne soit pas une bonne chose.

La villageoise ayant découvert Avery

L'ancien du village peut permettre de rencontrer la vieille femme qui a découvert Avery. Nima, âgée de 78 ans, ne parle que le tibétain. Elle insiste pour inviter les investigateurs dans son taudis afin de prendre du thé et de la tsampa. Lorsqu'elle a découvert Avery, ce dernier avait les cheveux blancs et les deux mains devant son visage, comme pour parer une attaque ou refuser de voir quelque chose. Il avait apparemment perdu la raison et elle a immédiatement appelé à l'aide.

Le survivant ?

Si l'ancien est interrogé sur ce qu'est devenu le survivant fou de la première attaque mentionnée dans la lettre d'Avery, il déclare qu'il est mort il y a trois jours et que, comme c'était un homme d'une certaine importance, des funérailles particulières seront organisées pour lui demain matin (le corps repose au sein de la famille et les membres de celle-ci ne veulent pas être dérangés). Les investigateurs peuvent, s'ils le souhaitent, assister à ces funérailles (voir Scène 5 p. 73).

Interroger les autres habitants

Si les investigateurs les abordent de manière amicale, la plupart des familles les inviteront à se joindre à elles pour un repas ou pour prendre le thé. Il leur sera offert du thé mélangé avec du beurre de yak, et les invités qui font bonne impression pourront également se voir proposer un repas composé de boulettes de viande de yak ou peut-être de *thenthuk* (soupe aux nouilles). Au cours du repas, l'ancien fait l'essentiel de la conversation, posant des questions sur le monde extérieur et sur la (les) patrie(s) des investigateurs. Les conditions de vie à l'intérieur d'une maison tibétaine typique sont sordides selon les normes occidentales, et les investigateurs se heurteront certainement à un environnement enfumé avec, devant eux, des insectes et autres nuisibles. Les investigateurs sont invités à s'asseoir dans une pièce commune où les murs comportent tous un résidu goudronneux laissé par les feux continus alimentés par la bouse de yak.
Les villageois, hormis les personnes clés nommées précédemment, fournissent les mêmes informations de base. Si on leur demande si quelque chose d'inhabituel s'est produit récemment, ils peuvent rapporter les éléments suivants :

- Beaucoup de personnes du village ont déclaré avoir fait des rêves troublants ces dernières semaines.
- Les animaux du village ont commencé à se comporter de manière bizarre : se figeant sur place, mordant leurs maîtres, ou s'emballant de façon inattendue.

S'il est interrogé précisément sur Avery, tout villageois peut rapporter les éléments suivants :

- Samuel est arrivé au village il y a presque deux ans.
- Il était bien considéré dans le village (pour un étranger).
- Il a étudié au monastère du coin pendant deux semaines avant l'incident.
- Il a été retrouvé sur une route juste au nord du village, sain et sauf, mais fou.

Si on leur demande ce qui se trouve à proximité de la route du Nord, ils répondent que le monastère se trouve à un demi-mile (envrion 800m) au Nord et que deux maisons abandonnées (dont les propriétaires sont morts de maladie il y a un an) se trouvent encore au-delà, à une courte distance vers le Nord.

Enquêter sur les sites des attaques

Des investigateurs entreprenants peuvent souhaiter inspecter l'endroit où Avery a été retrouvé et/ou le lieu où les victimes les plus récentes ont été découvertes. L'ancien du village peut les conduire aux deux endroits.
Le site de l'attaque d'Avery : Rien d'intéressant ne se trouve ici et aucun signe ne reste de la lutte qui a eu lieu.
Site de l'attaque récente : Permettez aux investigateurs fouillant soigneusement la zone d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* ; une réussite révèle un signe de flèche gratté dans le sol. Montrez aux joueurs le **Document Tibet C** (ci-contre). Une des victimes en train de mourir a tracé ce signe pour indiquer d'où venait l'être qui l'a attaquée. Elle pointe vers le Nord-Ouest, en direction du monastère et des maisons abandonnées situées au-delà (voir la Scène 8 p. 83).

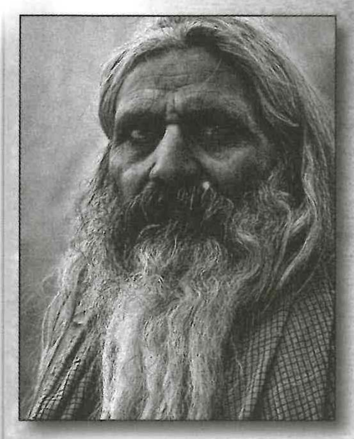
Scène 4 : Le chaman bön

Après l'arrivée des investigateurs au village, un mystérieux personnage fait également son apparition.

Un tibétain bien étrange

Un homme habillé d'une robe rouge élimée émerge de derrière la colline, marchant avec une tranquille assurance. Un poignard décoré pend à sa ceinture et il porte un étrange instrument ressemblant à une trompette. Un long collier sur lequel sont attachés des éléments en forme de pièces arrondies est pendu à son cou. Il parle tranquillement avec plusieurs villageois.

L'homme est un médecin bön. Un test de *Médecine* révèle que la trompette est faite dans un fémur humain.
Le collier est constitué de 108 pièces rondes percées provenant chacune d'un crâne humain différent (autorisez un deuxième test de *Médecine* à -10 % pour le détecter).
Le poignard est une dague rituelle magique, ou *phurba*, composée principalement de bronze et très précieux en tant qu'œuvre d'art tibétaine.
Si on lui demande les raisons de la présence du chaman, l'ancien du village déclare qu'il a été invité au village pour apporter sa protection contre les démons qui tourmentent les habitants de Ginjeste.
Si le chaman est lui-même interrogé, il propose aux investigateurs de lui rendre visite à sa cabane plus tard dans l'après-midi. Si les investigateurs adhèrent à cette proposition, voir « La visite au chaman bön » page suivante.



Jangbu, chaman bön

Jangbu arbore des cheveux longs en tresses négligées. Ses yeux sont deux phares sombres qui brillent sur un visage usé par le climat. Une vieille blessure à la jambe le force à marcher avec un mouvement saccadé, mais il est alerte et souple pour son âge.

APP	5	Prestance	25 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	68 %
Baratin	48 %
Dissimulation	48 %
Négociation	55 %
Persuasion	52 %
Psychologie	46 %
Sciences formelles :	
- astronomie	65 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	68 %
Sciences occultes	78 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Couteau	40%
Dégâts 1D4+2 + Impact	

On pense que le bön est originaire du nord-ouest du Tibet, dans les terres mystérieuses de l'Olmo Lungring. Cette religion est de nature chamanique et a connu un fort déclin depuis le huitième siècle, époque où le roi Songtsen Gampo annexa le royaume du Shang Shung et institua le bouddhisme comme religion officielle du Tibet. Les racines de la religion sont imprégnées du respect de la nature, mais elle est similaire au bouddhisme, en ce sens qu'elles partagent toutes les deux un engagement commun à mettre fin à la souffrance. Les bönpos, ou disciples du bön, acceptent l'existence de nombreux démons, élémentaires, et esprits. À certains moments, la relation entre les partisans du bön et ceux du bouddhisme fut controversée, mais dans de nombreux endroits du Tibet, les deux coexistent sans problème.

La visite au chaman bön

Les villageois ou le chaman lui-même peuvent fournir des indications permettant de se rendre à sa cabane, située juste après l'orée du village, vers l'Ouest.

La cabane du chaman

Vous arrivez à une grande cabane construite dans du bois sombre et de l'argile. Des bannières colorées et des chapelets d'os heurtent des poteaux à l'extérieur de la construction, bougeant occasionnellement lorsque le vent les soulève.

L'intérieur de la cabane

À l'intérieur, la structure semble plus petite ; elle est effectivement encombrée de meubles délabrés et de nombreux objets insolites. Un grand moulin à prières prend appui contre un mur et plusieurs épées longues, ainsi qu'un bâton, sont adossés à un autre. Un certain nombre de petites amulettes pendent sur les murs à des lanières de cuir. Au-dessus de l'embrasure de la porte par laquelle vous venez d'entrer est suspendue une épée, tordue en spirale et décorée de soierie blanche. Une longue table contient tout un assortiment d'objets, comprenant : une cloche à main aplatie ornée d'une queue de yak blanche, un tambour qui semble essentiellement construit en os, des lampes à beurre et des brûleurs d'encens en cuivre, un bol en bois, une cruche en argile, un poignard, et un crâne minuscule. Une fosse à feu remplie de braises quasi éteintes domine le centre de la cabane. Un homme vêtu d'une robe rouge est assis sur une chaise de l'autre côté du feu.

Un test de *Médecine* ou de *Sciences occultes* permet de comprendre que le tambour est construit à partir de deux crânes humains et de peau humaine étirée (test de *Santé mentale*, perte 0/1). Un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* ou de *Sciences de la vie : biologie* identifie le petit crâne comme étant celui d'un corbeau.

Qu'ils lui aient ou non parlé avant leur visite, le chaman réagit comme s'il attendait les investigateurs. « Pourquoi me cherchez-vous ? », demande-t-il en tibétain, en se tournant à peine pour leur faire face.

Si on l'interroge sur les événements étranges qui se déroulent dans le village, il déclare de manière vague que les forces du mal sont de toute évidence en train de se préparer. Il demande une offrande comme marque de reconnaissance des pouvoirs que lui accordent ses connaissances particulières et poursuit si on lui donne un cadeau approprié – des pièces de monnaie (de n'importe quelle devise), un objet de valeur, ou quelque chose de similaire. Le chaman s'adresse ensuite à l'investigateur qui semble diriger le groupe : « Doutez-vous de mes pouvoirs ? J'ai exécuté le rituel du *chöd* et en ressort plus sage pour cette tâche. Alors, dites-moi, souhaitez-vous voir l'*avenir* ou examiner de plus près le *présent* ? »

Le chaman lit l'avenir

Le chaman se dirige vers le feu mourant et souffle une fois, deux fois, trois fois sur les braises, en envoyant dans l'air un petit tourbillon d'étincelles. Il entonne quelques mots étranges et, soudain, l'air autour de vous semble devenir plus lourd et plus oppressant. Le chaman, marmonnant toujours, se dirige vers un coin de la cabane, farfouille dans un sac, et en retire ce qui semble être une sorte de mâchoire. Il la lance dans le feu avec un grand geste du bras et recule. Il saisit alors la cloche posée sur la table, la brandit vers le haut avec l'ornement de queue de yak qui pend, et la secoue trois fois vivement au-dessus de sa tête. Il la repose ensuite et s'assoit devant le feu, en attendant avec une grande concentration.

Le chaman écarte d'un geste toute interruption qui pourrait venir de la part des investigateurs. Après plusieurs minutes, la chaleur du feu fait craquer la mâchoire (qui peut être identifiée, grâce à un test de *Connaissance* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle*, comme étant celle d'une vache ou d'un yack) à plusieurs endroits. Le chaman examine la mâchoire pendant de longues minutes tout en respirant profondément. Il s'adresse ensuite aux investigateurs :
« L'avenir est rempli de sinistres présages. Une force maléfique est lâchée dans le village, mais ce n'est pas un démon. Je sens qu'elle a vu le jour ici. Elle causera de nouveaux maux avant d'être vaincue. Je vois la mort. » Il vous regarde longuement et il y a peut-être du regret dans ses yeux. « Vous allez devoir affronter votre plus grande peur. »

Le chaman examine le présent

Le chaman siffle doucement et un jeune homme que vous n'aviez pas encore aperçu entre aussitôt dans la cabane. Le garçon allume de l'encens et commence à attiser énergiquement les braises du feu mourant. Le chaman met une ceinture en cuir épais.

Le chaman respire profondément et se laisse aller en arrière sur sa chaise. Le garçon rassemble quelques braises dans un bol en cuivre peu profond et souffle la fumée directement dans le visage du chaman. Ce dernier devient rouge et commence à marmonner intensément. Le garçon propose au chaman l'une des épées. Il s'en saisit, tourne l'épée vers son torse, en place la pointe contre sa ceinture, et s'enfonce brusquement l'épée contre le corps La lame de métal se tord comme l'enveloppe d'un bonbon, puis il pose avec soin l'épée par terre. Le chaman se lève alors, se tient droit et hurle en tibétain, la salive volant de ses lèvres :

« Elle chasse les hommes ! Elle devient toujours plus forte à mesure que la porte qui lui a donné vie devient plus forte ! Maintenant, la porte s'ouvre en grand ! »

Le chaman s'effondre alors sur le sol. Le garçon, en levant la main, vous avertit de rester à distance et aide le chaman à retourner dans sa chaise. Ce dernier accepte quelques gorgées de thé et sa couleur revient lentement à la normale.

Autorisez chaque investigateur à effectuer un test d'*Intuition* (-10%) ; ceux qui le réussissent peuvent remarquer que l'épée indique le Nord-Est (elle pointe, en fait, directement en direction du repaire de Goba). Le chaman est très fatigué et ne s'étendra pas sur l'une ou l'autre prédiction. Le garçon fait alors signe aux investigateurs de partir.

Scène 5 L'Enterrement de ciel

Le matin qui suit l'arrivée des investigateurs, les villageois organisent des funérailles pour le fou mentionné dans la lettre d'Avery. L'homme en question était très estimé et son décès justifie un *enterrement de ciel* – une cérémonie funéraire très élaborée unique au Tibet.

La terre, peu profonde au Tibet, recouvre la pierre ou le pergélisol, ce qui rend l'inhumation des morts difficile, et la rareté du bois rend de même la crémation impraticable ; les cadavres sont donc souvent laissés exposés aux éléments. Dans un *enterrement de ciel*, appelé au Tibet *jhator*, le corps du défunt est donné comme offrande aux oiseaux de la région. Les adeptes du bouddhisme considèrent le corps après la mort comme une coquille vide de laquelle l'esprit est déjà parti.

La cérémonie se déroule sur le lieu d'un *durtro* (charnier) à proximité. S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent observer la cérémonie à distance et discrètement, à condition donc qu'ils ne s'en mêlent pas. Toute tentative de photographier la cérémonie rencontrera l'hostilité des tibétains présents, sous la forme de pierres qui seront jetées sur eux. Ramsey n'assiste pas aux funérailles, il se remet, dans sa tente, d'une résurgence inattendue du Mal aigu des montagnes.

Une cérémonie exceptionnelle

Plusieurs villageois se sont rassemblés en un large cercle autour d'une pierre plate ressemblant à un autel. Les membres de la famille se tiennent à distance. Lorsque la lumière du soleil frappe l'autel, la cérémonie commence. Plusieurs hommes vêtus de tabliers blancs portent des linges jusqu'à la pierre. L'un d'entre eux les ouvre et un corps raide en tombe. Les hommes tirent ensuite de dessous leurs vêtements des couteaux recourbés et commencent immédiatement à découper le corps en morceaux, en travaillant le long de la colonne vertébrale pour retirer de grandes sections de chair et en amputant les membres. Ces hommes ne montrent aucun respect pour le cadavre, bavardant et riant même, bien que souvent ce dur labeur les fasse grogner avec l'effort. Ils ne font de pause que pour aiguiser leurs outils sur les pierres à proximité.

Bientôt la pierre d'autel, ainsi que les tabliers des hommes, sont maculés de sang, et les vautours commencent à faire des cercles dans le ciel qui démontre une certaine impatience et se posent tout près. Une fois le corps entièrement démembré, un homme décapite le cadavre, brandit la tête, profère ce qui ressemble à une brève prière, puis casse le crâne avec deux puissants coups. Le « boucher en chef » s'adresse aux oiseaux qui se rassemblent, en criant : « Tria..., soya... tria ! ». À ce signal, les hommes laissent le cadavre aux vautours qui envahissent rapidement les lieux.

Pendant de longs instants, les charognards déchirent violemment le corps, se disputant bruyamment au-dessus des morceaux de choix. Les vautours réduisent le cadavre avec une effrayante





Vautour fauve
Gyps Fulvus

CON	10	Endurance	50 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Mouvement	5/12 (vol)

Attaques

• Morsure	45%
Dégâts 1D6 + Impact	
• Griffes	40%
Dégâts 1D6+1D4 + Impact	

Protection : 2 points (plumes)

efficacité, leurs têtes duveteuses piquant à l'unisson dans la cavité du corps. Parfois, l'un des oiseaux au ventre couleur fauve jette un regard furieux aux investigateurs de ses yeux jaunes perçants.

Une fois les vautours dispersés, les hommes se rapprochent des restes déchiquetés du squelette. Ils sortent maintenant des maillets et réduisent les os en poudre en les mélangeant avec ce qui semble être de la farine. Ils se retirent ensuite de nouveau, alors que c'est désormais au tour des faucons et des corbeaux d'arriver pour manger. Bientôt, presque plus rien ne subsiste. Les membres de la famille du mort, tête baissée, partent lentement et les autres villageois commencent eux aussi à se disperser tranquillement.

Tout non-Tibétain assistant pour la première fois intégralement à un *enterrement de ciel* perd automatiquement 1 point SAN.

Un investigateur pourrait bien, à juste titre, avoir l'attention accaparée par la cérémonie, mais au point culminant, autorisez tous les investigateurs présents à effectuer un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %). Ceux qui le réussissent remarquent l'apparition derrière le chaman d'une forme brumeuse, qui dérive ensuite dans l'air pour se positionner à proximité des membres de la famille du défunt. Peu de temps après, elle disparaît. Si on leur pose la question, ni le chaman, ni les villageois n'ont remarqué quoi que ce soit d'inhabituel.

Une vision fantomatique

Les membres de la famille, éperdus, restent à une certaine distance, observant en silence la cérémonie. Derrière eux, vous apercevez brièvement quelque chose d'inhabituel, une forme humanoïde qui plane et vacille comme si elle était formée de fumée. Vous apercevez dans la brume deux yeux rouges avant que l'air ne tremble. Tout aussi soudainement, il n'y a plus rien.

Cette forme brumeuse est le *tulpa*. Sensible aux diverses émotions présentes ici, il s'est d'abord matérialisé derrière le chaman et a ensuite été attiré par les émotions fortes des membres de la famille (dont certains n'ont toujours pas psychologiquement dépassé la mystérieuse attaque). Il aspirait à passer à l'attaque, mais le nombre d'individus présents l'en a dissuadé. Il trouvera plus tard un gibier plus facile – sous la forme du nerveux Dr Ramsey.

Une attaque bien étrange

Lorsque la cérémonie touche à sa fin, la plupart des vautours sont partis, à l'exception de quelques retardataires. Avant que les investigateurs ne quittent eux-mêmes les lieux, trois vautours se détachent du reste du groupe et attaquent inexplicablement !

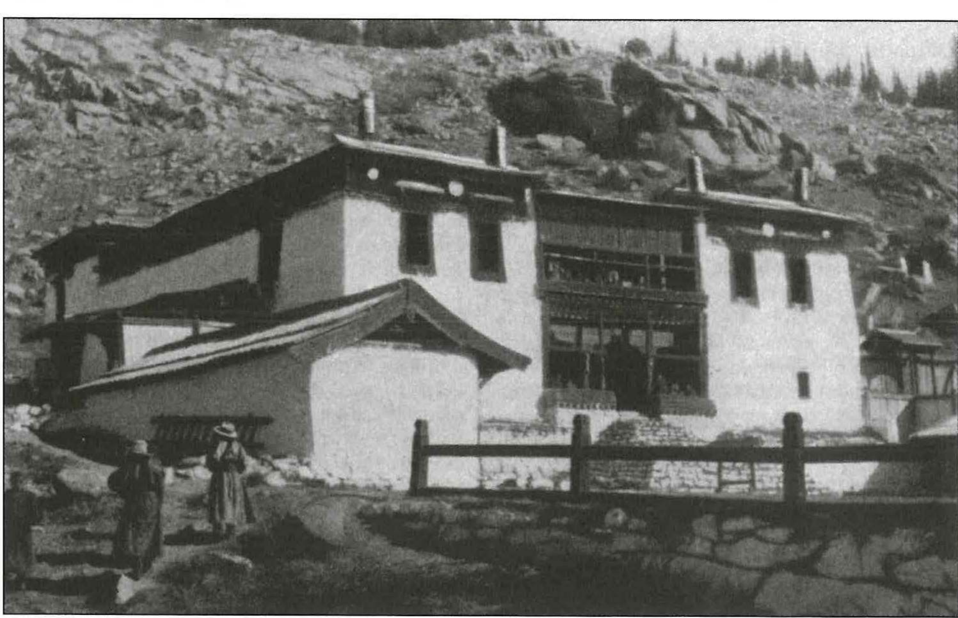
L'attaque des vautours

Trois vautours maculés de sang reviennent et attaquent en piqué, leur corps fauve se distinguant à peine des montagnes situées derrière eux. Au lieu de se poser près de la pierre sacrificielle, ils volent directement dans votre direction, les serres tendues !

Les émanations de la porte dimensionnelle en cours de réalisation conduisent lentement les animaux du coin vers la folie, et ces vautours ont succombé aux pouvoirs du *mandala*. Ils encerclent et attaquent l'investigateur ayant la plus petite TAI (en cas d'égalité, sélectionnez l'investigateur ayant la plus faible APP). Tout oiseau subissant des dégâts bat en retraite, tandis qu'un grand bruit – tel qu'un coup de feu – les disperse.

Le gardien devrait rendre inquiétants les oiseaux qui restent – les corbeaux semblent regarder fixement et avec malveillance les investigateurs, les vautours continuent à faire des cercles menaçants dans le ciel, etc. Un test réussi de *Sciences de la vie : histoire naturelle* (+10 %) ou de *Connaissance* en conclut que l'attaque des vautours n'est pas normale et établit que les habitants n'ont jamais rien vu de tel – des vautours trop zélés se précipitant sur un cadavre est le pire cas qu'ils aient connu. Rendez les investigateurs paranoïaques face aux animaux de la région.

Si les investigateurs choisissent de ne pas assister à l'*enterrement de ciel*, ils pourront entendre parler ultérieurement d'un incident bizarre : un villageois a eu les yeux inexplicablement arrachés à coups de bec par les corbeaux et a ensuite été déchiqueté par les vautours devant l'assemblée impuissante.



Scène 6 Le monastère Shukpa

Le monastère Shukpa se trouve à 800 m au nord du village et on peut y accéder par un sentier étroit qui grimpe en pente raide depuis la route principale. Le site se compose d'un Pavillon principal entouré par des habitations plus modestes dans lesquelles dorment la plupart des moines. La zone autour des bâtiments, défi au paysage largement dénudé des alentours, contient des genévriers géants et des massifs de rhododendrons. Une partie du monastère s'étend jusque dans le flanc de la montagne et les moines projettent de l'étendre encore. On pratique ici l'école Gelug du bouddhisme tibétain. Les thèmes d'étude abordés dans le monastère portent sur la logique et la philosophie. Les moines sont généralement habillés de robes rouges simples et gardent la tête rasée. À certaines occasions, des coiffes de cérémonie sont portées par les *gelugpas*, mais autrement, leurs têtes restent nues, sauf dans des conditions vraiment glaciales (auquel cas ils mettent une toque de laine).

Le lama

Yeshe Thubten parle quelques mots d'anglais et peut s'entretenir directement avec les investigateurs, même si sa conversation reste hésitante. S'ils le désirent et/ou sont curieux, les investigateurs sont invités à passer une nuit au monastère Shukpa.
Si on l'interroge au sujet de la *tasha* vide (voir ci-dessous), Yeshe déclare qu'un moine a quitté le monastère il y a quelques mois. Un test de *Psychologie* réussi révèle que Yeshe ne dit pas tout : si on insiste, il avoue seulement que le temps était venu pour le moine de partir.
Si le lama est interrogé au sujet des *tulpas* ou des événements étranges survenus dans le village, il ne donne aucune réponse, mais marmonne dans un souffle le nom de « Rinzen » (autorisez toutes les personnes présentes à effectuer un test d'*Écouter* pour percevoir ce mot). Si le groupe pose des questions au sujet de ce nom, il déclare que le moine Rinzen Zopa pourrait connaître cela, car il connaît beaucoup de choses qui sont cachées au commun des mortels, mais qu'il a depuis longtemps choisi d'entrer dans une solitude permanente. Un test réussi de *Persuasion* décide le lama à autoriser un seul membre du groupe à parler avec Rinzen. Il explique que l'anachorète a choisi une vie de solitude extrême et de stricte méditation ; une fois par jour, les moines lui apportent de la nourriture et de l'eau, mais il parle rarement. Le lama ne sait pas s'il répondra aux demandes de renseignements (voir « L'anachorète emmuré » p. 80).

Zone 6-1 : Cour intérieure

La cour du monastère

Vous entrez dans une cour en terre gelée. À votre gauche se trouve tout un alignement d'énormes moulins à prière en cuivre montés verticalement sur de larges poteaux. Le bâtiment principal se trouve plus loin, apparemment niché dans le flanc de la montagne, en compagnie de plusieurs petites habitations sur sa gauche.

De temps en temps, les moines traversent la cour à pied en direction du Pavillon principal ou en sortent ; sinon, lorsque les investigateurs arrivent, la cour est en grande partie tranquille. Les investigateurs sont les bienvenus pour faire tourner les moulins à prière, mais une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre est mal vue dans le monastère et attirera les foudres de tous les moines qui en seront témoins. Les bâtisses à gauche du bâtiment principal sont les domiciles du lama et des deux autres moines de plus hauts gradés du monastère.

Zone 6-2 Du-khang (salle de prière)

Une salle de prière typique

Cette salle hypostyle de forme rectangulaire est ornée de nombreuses fresques représentant diverses divinités, des bouddhas, des fleurs, des lamas vénérés et des formes décoratives de toutes sortes. Des rangées de lampes à beurre posées par terre diffusent une lueur orange qui illumine les peintures déroulantes et se pose sur de grands reliquaires en argent. De longues tables remplissent une grande partie de la salle, entre lesquelles se trouvent des tapis colorés. À droite se trouvent plusieurs plates-formes surélevées comportant des sièges rembourrés et une grande statue dorée représentant Bouddha.



Monastère Shukpa

Les reliquaires, semblables à des urnes, contiennent les corps momifiés d'anciens grands lamas. Quiconque examine les nombreuses tentures tout en ayant également déchiffré le mot laissé par Sam Avery doit être autorisé à effectuer un test d'*Intuition*. Si ce dernier est réussi, les investigateurs remarquent que, en dépit de leur hétérogénéité, la plupart des *thangkas* comprennent un cercle avec un carré, lui-même inscrit dans un cercle (ce qui peut amener à se souvenir du mot laissé par Sam Avery).

Zone 6-3 - Lha Khangs (temples)

Ces trois salles sont similaires, en cela qu'elles contiennent au moins une idole entourée de lampes à beurre. L'éclairage fait que les idoles semblent presque léviter dans les renfoncements sombres de ces alcôves. Des années d'éclairage de ces lampes brûlant en permanence ont communiqué à l'air une odeur presque rance et enduit toutes les surfaces (y compris le sol) d'une substance semblable à de la graisse. La plupart des moines viennent ici dire une prière ou méditer, après quoi ils allument une lampe et repartent.
L'alcôve ouest contient une statue de Sonam Gyatso, le troisième Dalaï-Lama. L'alcôve centrale, la plus grande, contient une statue de Bouddha et des figures subalternes telles que des lamas. L'alcôve est contient une statue de Tara verte.

Zone 6-4 - Cuisine et réserve

Cette zone est généralement occupée par plusieurs jeunes moines dévolus à la préparation du thé, des légumes, des soupes, de la tsampa, ou des nouilles (en partie en fonction des dons des habitants). Il y a ici plusieurs tables et armoires, toutes sortes d'ustensiles et de récipients, ainsi que de la viande de yak séchée.

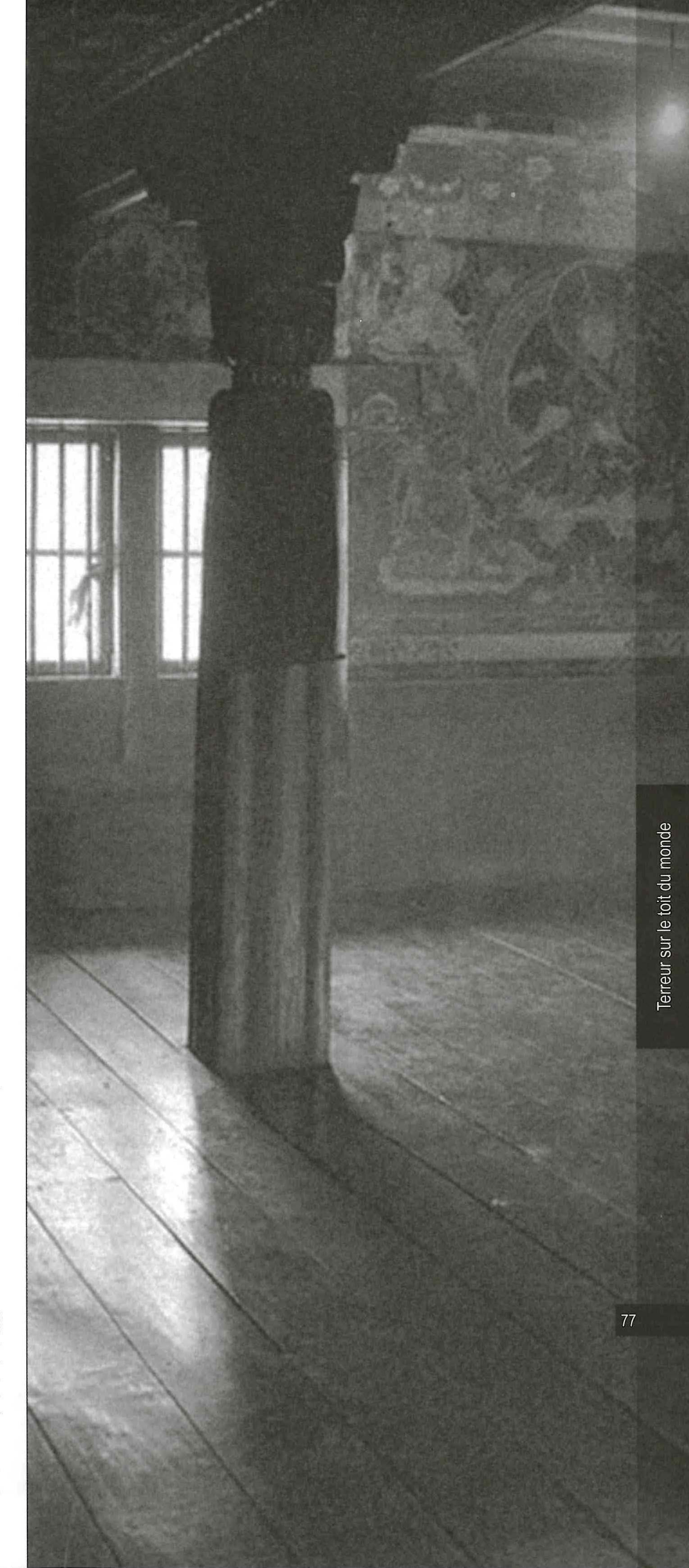
Zone 6-5 - Bibliothèque

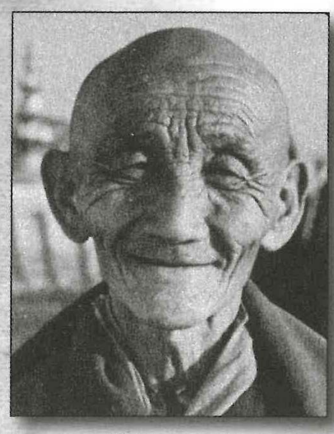
Un test réussi de *Persuasion* effectué pendant la conversation avec le lama donnera à un seul investigateur l'accès à la bibliothèque du monastère, à condition qu'un moine l'accompagne.

La bibliothèque du monastère

Cette pièce contient un nombre hallucinant de hautes étagères en bois bourrées de rangées et de rangées de livres enveloppés et de parchemins. Bon nombre de ces parchemins semblent extrêmement anciens, en particulier ceux qui se trouvent sur les étagères les plus élevées.

Ces « livres » sont formés de pages manuscrites non reliées enveloppées





Yeshe Thubten, Lama

Yeshe a soixante ans, mais il a la forme physique d'un homme de quarante ans. Il est mince, mais musclé, et son âge réel ne transparaît que dans son visage très ridé et ses yeux impénétrables. Il porte généralement une robe rouge sur une couche intérieure jaune. Dans le cas improbable où il serait attaqué, Yeshe, qui abhorre la violence, se défendra contre son agresseur avec une épingle ou par une prise, en utilisant ses compétences en arts martiaux.

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

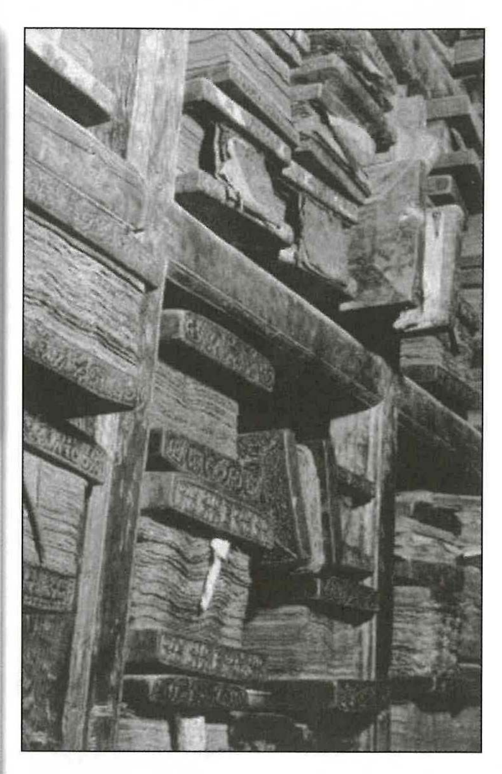
Athlétisme	58 %
Art : peinture thangka	64 %
Bibliothèque	68 %
Persuasion	72 %
Premiers Soins	45 %
Psychologie	75 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Sciences occultes	41 %

Langues

Anglais	54 %
Mandarin	61 %

Attaques

• Arts martiaux (boabom)	46 %
• Arts martiaux (lutte)	25 %



avec une ficelle. Une recherche assidue effectuée ici offre une chance de découvrir quelque chose. Une heure consacrée à cette recherche tout en réussissant un test de *Bibliothèque* permet de retrouver un ancien parchemin faisant référence aux *tulpas* et définissant leur nature générale. Il affirme que, tandis que certains *tulpas* sont créés de manière intentionnelle, d'autres sont formés à partir des pensées inquiètes d'un groupe de personnes.

Zone 6-6 - Le cul-de-sac

Cul-de-sac

Le couloir tourne et se termine de manière abrupte par un cul-de-sac, s'arrêtant sur un mur de briques scellées au mortier.

Un test d'*Intuition* ou de *Trouver Objet Caché* (+10%) permet de noter une très nette différence de construction entre ce mur et les autres murs à proximité. Un test de *Pister* permet à l'investigateur de percevoir des signes de passages de pas menant directement au mur de briques.
Au-delà de ce mur se trouve l'anachorète emmuré. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarquent que l'une des briques, située au niveau des yeux, n'est pas scellée. Elle peut être retirée avec un certain effort ; bouger cette brique fait venir l'anachorète (voir « L'anachorète emmuré » p. 80).

Zone 6-7 - Ancienne réserve

Cette réserve abandonnée est l'endroit où Goba a d'abord peint en secret le terrible *mandala*. Lorsqu'on lui a demandé de quitter le monastère, il a déchiré la peinture déroulante et l'a emportée avec lui. Un test de *Trouver Objet Caché* permet de localiser deux fragments encore fixés au mur, et un test de *Pister* révèle dans la poussière deux groupes d'empreintes de pas distincts et le contour d'un corps (là où Avery est tombé dans le coma).



Zone 6-8 - Réserves

Ces salles servent à stocker des denrées alimentaires, du thé, des vêtements, du mobilier, des objets artisanaux, etc.

Zone 6-9 - Tashas

Ces habitations simples au toit très bas sont là où dorment la majorité des moines. La plupart sont spartiates, presque entièrement exemptes d'ornementation, à l'exception d'un tapis ou d'une étagère occasionnels. Un test d'*Intuition* révèle que l'une de ces habitations est vide. Il s'agit de la résidence précédente de Goba et c'est aussi – ironie du sort –, celle proposée aux investigateurs s'ils décident de passer la nuit à Shukpa. Elle est complètement dépouillée.

Vie au monastère

Tout aventurier qui souhaite passer la nuit ici a un bref aperçu de la vie monastique. À l'aube, deux jeunes moines portant une coiffe jaune ornée grimpent avec difficulté sur le toit plat du Pavillon et soufflent dans des conques. Chacun respire pendant que l'autre souffle à son tour, créant ainsi un long son ininterrompu qui porte dans tout le monastère. À ce signal sonore, les autres moines émergent rapidement de leurs *tashas* à proximité et pénètrent dans le Pavillon, laissant soigneusement leurs bottes en feutre devant le seuil.

Une fois à l'intérieur, les moines prennent rapidement place, s'asseyant les jambes croisées derrière les tables longues. Les novices les plus jeunes s'assoient au fond, près de la porte, et c'est là qu'une place est faite aux investigateurs si besoin est. Le lama prend position avec deux autres moines de grade élevé sur une plateforme surélevée près des statues de Bouddha à l'Ouest. Au Nord-Est se trouve le *chöstimpa* à l'œil vif, le moine qui impose la discipline au sein du *gompa* (monastère). Près de la chaise haute du *chöstimpa* est appuyée une baguette et un fouet en cuir avec des lanières nouées.

La série de méditations guidées est ponctuée par la sonnerie de cloches à résonance grave et le son plaintif intermittent d'un *gyaling* haletant (un instrument ressemblant à une chalemie ou à un hautbois).

Si les investigateurs manquent de respect dans la salle de prière en parlant ou en faisant des gestes, le *chöstimpa* leur décoche un regard grave d'avertissement, parce que ce sont des visiteurs (autorisez chaque investigateur coupable à effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour remarquer ce regard). Toutefois, face à toute nouvelle transgression, le *chöstimpa* saute de son siège et traverse la salle à grands pas et de manière impérieuse, le fouet à la main. Les coupables doivent se prosterner et attendre leur châtiment, tandis que le *chöstimpa* saisit les récidivistes par le cou et les jette au sol avec violence. Il administre plusieurs coups de fouet à chaque coupable (ce qui lui inflige 1D3 points de dégâts).





Document Tibet D

Les tentatives pour résister à ce châtiment déclenchent le courroux de tous les moines présents, bien que les investigateurs puissent rapidement battre en retraite du monastère avec un unique test de *Baratin* ou un test d'*Athlétisme* individuel – mais après cela, ils ne seront plus les bienvenus.

Au bout de plusieurs heures, des novices émergent de la cuisine voisine avec des seaux en bois contenant du thé fumant, aromatisé avec du beurre et du sel, selon la façon tibétaine. Les disciples sortent des petits bols de leurs maillots de corps pour le recueillir. Un des novices va chercher des bols pour les investigateurs, après quoi ils distribuent une noix de beurre et de farine de tsampa faite à partir d'orge torréfiée à chaque personne présente. La nourriture fournie varie au jour le jour, mais les dons récents ont été généreux. Les moines restent dans la salle de prière jusqu'à l'après-midi, après quoi beaucoup partent accomplir des tâches domestiques ou méditer.

L'anachorète emmuré

Rinzen Zopa est un anachorète emmuré. À sa demande, il a été effectivement enfermé pour le restant de ses jours dans une alcôve du monastère privée de fenêtres, afin de pouvoir mieux méditer et atteindre un état supérieur de conscience. Ce réduit ne possède qu'une seule ouverture, par laquelle le moine reçoit sa ration journalière de nourriture et peut parler avec l'extérieur. Rinzen est enfermé ici depuis près de trente ans.

Montrez aux joueurs le **Document Tibet D**. (ci-dessus)

L'alcôve du moine emmuré

Un moine tout ratatiné vous indique d'avancer avec un étrange mouvement du poignet, vous menant à travers plusieurs couloirs poussiéreux, illuminés seulement de temps en temps par une lampe à beurre à la lumière vacillante. Vous passez devant des alcôves à peine éclairées contenant des statues de Bouddha ou d'anciens thangkas. Après un tournant serré, le couloir se termine brutalement sur un mur de briques. Le moine donne à plusieurs reprises de petits coups secs sur le mur. Après un moment de silence, l'une des briques en haut du mur bouge lentement sur le côté en émettant un faible grincement. Il y a une autre pause, puis une main pâle arborant des ongles durcis par la saleté apparaît, toute faible, le long de l'ouverture.

Voir la main et finir par réaliser que l'homme est définitivement emmuré dans cette petite alcôve nécessite un test de *Santé Mentale* (perte 0/1 SAN).

Une rencontre déroutante

Le vieux moine chuchote quelques phrases en tibétain et la main spectrale se retire. Le moine place un morceau de pain et une grande tasse en bois remplie d'eau sur le sol, près de vos pieds. Il s'adresse ensuite à vous.

« Il va maintenant vous parler. Soyez brefs, car la force lui manque. Puis laissez-lui le pain et l'eau, et partez. »
Le moine tourne les talons et s'éloigne en silence.

L'anachorète répondra aux questions qui seront posées en tibétain et poliment. Sa voix est un chuchotement hésitant à peine audible. Il ne répondra qu'à cinq questions, sa voix devenant plus faible à chaque réponse, après quoi il se fera à nouveau silencieux. Voici les réponses correspondant à des questions possibles :

- ***Qu'est-il arrivé à Sam Avery ?***
  « Je ne peux pas le dire, mais j'ai ressenti sa détresse. »

• *Quelle est la cause des événements étranges qui sont survenus dans le village ?*
« Je sens qu'une porte menant ailleurs est en train de s'ouvrir. Ce n'est pas une passerelle qui conduit à une plus grande illumination, mais vers un autre endroit plus dangereux. Quelque chose, de l'autre côté, est affamé. »

• *Qu'est-ce qui a attaqué les villageois ?*
« Décrivez-moi ce qui a été aperçu. » Cette demande ne compte pas comme une réponse. Si les investigateurs décrivent le *tulpa* : « C'est peut-être un esprit en colère ; ou un *tulpa* ».

• *Qu'est-ce qu'un tulpa ?*
« On pense qu'il lui est donné forme et vie par une volonté contrôlée ou une pensée inconsciente. Cet être est attiré par les émotions fortes. S'il n'est pas soigneusement maîtrisé, il deviendra chaque jour de plus en plus fort et de plus en plus malveillant. »

• *Comment peut-on vaincre un tulpa ?*
« S'il est créé de manière délibérée, seul son créateur peut le renvoyer. Toutefois, ce genre de *tulpa* peut être dirigé ailleurs. S'il est créé par la pensée inconsciente d'un groupe, supprimer le déclenchement de ces pensées renverra le *tulpa*. »

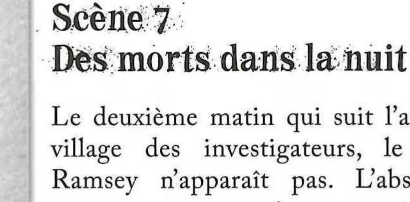
• *Dirigé ailleurs : de quelle manière ?*
« Grâce à la force de sa propre volonté. Remplir son esprit par un sujet unique de réflexion peut susciter l'intérêt d'un *tulpa* pour ce sujet. Votre concentration doit être ininterrompue ou il sentira votre faiblesse et vous attaquera. »

• *Quelle est la cause des rêves étranges que font les villageois/que nous faisons ?*
« Ils/Vous ont (avez) entrevu ce qui se trouve dans le royaume sombre situé au-delà du nôtre. La frontière qui sépare les royaumes devient toujours plus mince. Ne le ressentez-vous pas ? »

• *Qu'est-ce qui a pu causer l'existence de cette porte menant vers d'autres dimensions/de ce tulpa ?*
« Je ne sais pas. Mais j'ai entendu parler de *mandalas* particuliers qui peuvent effectivement servir de passerelles entre les mondes. Seuls des moines véritablement consacrés peuvent les créer, et ce sont les plus dangereux. »

• *Que savez-vous au sujet de Dorje Goba ?*
« Son dévouement était fort, mais il appliquait sa concentration de manière imprudente. J'ai toujours craint que son impatience le mènerait à sa chute. Je pressens qu'il a pris contact avec une entité qui vit au-delà de notre monde et qu'il a affaibli la frontière qui sépare les deux. »

Si on lui propose les vivres, l'anachorète les tire à lui dans l'alcôve et, un instant plus tard, repousse la brique de manière à ce qu'elle remplisse à nouveau l'ouverture. L'anachorète ne répondra plus ce jour-là à de nouvelles requêtes.



Scène 7
Des morts dans la nuit

Le deuxième matin qui suit l'arrivée au village des investigateurs, le docteur Ramsey n'apparaît pas. L'absence de cette personne toujours ponctuelle est pour le moins étonnante. Personne dans le groupe ne l'a aperçu. Finalement, son cadavre martyrisé est découvert dans sa tente.

Le corps de Ramsey est étendu sur le dos, un bras en travers de son visage comme s'il voulait bloquer la vue de quelque chose. Sous son bras, ses yeux sont grands ouverts dans une terreur apparente. Son autre bras a été arraché de son épaule et se trouve de l'autre côté de la tente. Un test réussi de *Médecine* permet de déterminer que la rigueur cadavérique ne s'est pas encore manifestée et que de nombreuses côtes sont cassées. Curieusement, sa tente n'est pas déchirée. Lorsque les investigateurs arrivent, la tente est fermée de l'intérieur. Rien de valeur n'a été pris, bien que les objets du docteur soient éparpillés tout autour et maculés de sang. Toute personne découvrant le corps brisé de Ramsey perd 1/1D4+1 points de Santé Mentale.

Le docteur Ramsey est une victime du *tulpa*. Ses pensées, alors qu'il s'agitait sans pouvoir dormir, étaient constituées d'un mélange de colère, de peur et de fierté, accompagnées également d'autres questions plus intellectuelles, et ce mélange était trop tentant pour que le *tulpa* résiste.

De retour à la cabane du chaman

Le chaman bön a également été victime du *tulpa* la même nuit que Ramsey. Si les investigateurs choisissent de lui rendre visite à sa cabane après cela :

Un chaman désormais silencieux

La porte de la cabane du chaman bat librement dans le vent. L'endroit est étrangement silencieux.

L'intérieur de la cabane

L'intérieur de la cabane est un vrai capharnaüm. Une table a été renversée et le sol est jonché de tessons de poterie et d'amulettes. Le feu est froid et quelques cendres sont répandues autour. Un homme gît face contre terre.

L'homme à terre est le chaman, mort de nombreuses fractures et contusions. Lorsque le *tulpa* est apparu, il a résisté, mais n'a survécu que pour se faire une idée de sa provenance. Sa mâchoire a été sauvagement arrachée et gît, à moitié enfouie, dans les cendres froides (test de *Santé Mentale*, perte de 1/1D4+1). Un

test de *Trouver Objet Caché* révèle que l'un des doigts du chaman est recouvert de sang, bien qu'il ne semble pas être coupé. Autorisez les investigateurs fouillant l'endroit à effectuer un test de *Trouver Objet Caché* afin de découvrir, sur la partie inférieure de l'un des murs, un message écrit maladroitement avec du sang « *mandala* » (en tibétain) et en dessous de cela « lieu d'inquiétude ». Montrez aux joueurs le **Document Tibet E** (ci-dessous). Le « lieu » fait référence à la maison abandonnée située au nord du monastère. Des tests réussis de *Langues : tibétain* et de *Connaissance* permettent de déterminer que le « lieu d'inquiétude » peut faire référence à une maison abandonnée, et tous les villageois peuvent identifier les deux bâtisses au nord-est du monastère comme de tels endroits.

Scène 8 - La demeure de Goba et le mandala

La demeure actuelle de Goba est située au nord du village, à une courte distance sur la route du monastère.

Les deux résidences abandonnées

Il y a ici deux bâtiments, à environ 100 mètres du sentier. Ils paraissent en très mauvais état. Les débris se sont accumulés contre leur niveau inférieur et, des toits, des perches de séchage pendent de travers et sont abandonnées.

Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de discerner un mince panache de fumée en provenance d'une des deux bâtisses (ou, la nuit, la faible lueur d'un feu). Ces résidences ont été abandonnées après la mort par maladie de leurs anciens propriétaires, mais il y a un mois, Dorje Goba a élu domicile dans la maison la plus au Nord. L'autre est vide.

Zone 8-1 - Réserve

La réserve

Cette pièce crasseuse est jonchée de vieux récipients en bois et de déchets.

Il n'y a rien ici d'intéressant.

Zone 8-2 : Zone dédiée aux animaux

Un endroit très malodorant

Cette zone sombre pue la fourrure et les excréments d'animaux, odeurs derrière lesquelles se cache un parfum inconnu beaucoup plus ignoble. Autour se trouvent quelques rares harnais et selles abandonnés.

Un test de *Trouver Objet Caché* permet de détecter des traces de sang, certaines fraîches, d'autres plus anciennes. Sous la vieille paille posée sur le sol se trouve un certain nombre d'ossements. Un test de *Sciences de la vie : biologie* ou de *Médecine* en identifie certains comme étant des ossements de bêtes de somme et d'autres comme provenant d'humains (test de SAN, perte 0/1).

Document Tibet E



Document Tibet F

Zone 8-3 - Premier espace de vie

Goba a remonté l'échelle en bois qui permet l'accès à l'étage supérieur. Un test d'*Athlétisme* est nécessaire pour atteindre ce niveau.

Une pièce de vie sans vie

De la fumée grise remplit cette pièce. À travers elle, vous pouvez vaguement distinguer quelques pauvres meubles.

Un faible feu alimenté par de la bouse de yak brûle dans cette pièce, réchauffant l'étage et remplissant l'espace d'une fumée brumeuse. Si la première personne qui entre dans cette zone rate son test de *Trouver Objet Caché* (-10%), elle trébuche et s'affale à côté d'un corps mutilé (test de *Santé Mentale*, perte 1/1D4+1). Il manque à ce cadavre la chair du torse et des jambes ; un test d'*Intuition* révèle que la chair a été en fait grignotée. Hormis le corps, il n'y a rien ici d'intéressant, mais un test réussi d'*Écouter* révèle la présence de quelqu'un dans la zone adjacente (Zone 8-4).

Zone 8-4 - Deuxième espace de vie

Montrez aux joueurs le **Document Tibet F**. (ci-contre)

Dorje Goba, enfin

Cette pièce pue la sueur et pire encore. Un tibétain chauve portant une robe en lambeaux est agenouillé devant un mur, en train de tapoter avec un pinceau le bas d'une longue et complexe peinture murale déroulante.

C'est ici qu'habite Goba depuis qu'il a quitté le monastère, et il travaille depuis, jour et nuit, sur le terrible *mandala*. Il ne s'arrache à son labeur que pour prendre occasionnellement une petite gorgée d'eau ou une bouchée de nourriture et, quand la tsampa est venue à manquer, il a tué ses animaux et les a mangés tout cru. Quelques jours plus tard, de nouveau affaibli par la faim, mais peu disposé à s'éloigner de son précieux *mandala*, Goba prit au piège un pèlerin solitaire et s'adonna au cannibalisme.

Si le *tulpa* n'a pas été dissipé auparavant, il se manifeste alors et attaque le premier investigateur à pénétrer dans la pièce, puis se tourne vers le suivant, et le suivant, etc.

L'attaque du *tulpa*

Une forme brumeuse, approximativement de la dimension d'un homme, semble émerger de la peinture et dérive vers vous. Une odeur de pourriture et de cadavre vous assaille. Deux points de lumière rouge scintillent du brouillard, brillant régulièrement avec une faim maligne. Vous sentez dans votre esprit la présence croissante de la créature, comme un essaim d'insectes qui ramperait à travers vos pensées.

Une victime échouant à son test de POU sur la Table de résistance voit le *tulpa* se transformer en quelque chose de terrifiant au moment où il attaque (une image associée à un moment effroyable de sa vie, y compris remontant à la petite enfance). Le *tulpa* attaque systématiquement chaque investigateur présent, à moins d'être dirigé ailleurs ou dissipé.

Face à toute tentative visant à interrompre son travail, Goba attaque sauvagement pour tuer, tout en grognant à travers ses dents serrées (en tibétain) : « *La porte... doit être... finie...* ».

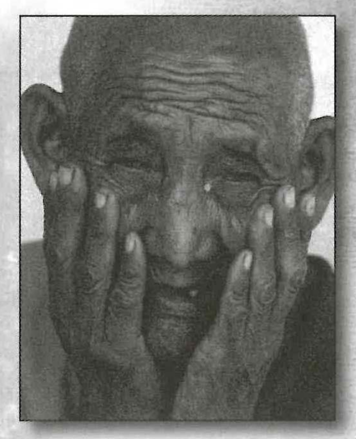
Un collier en argent pend autour du cou de Goba, saisi sur Sam Avery après que le *mandala* l'ait réduit à la folie. Autorisez un test d'*Intuition* aux investigateurs qui ont effectué leur test de *Trouver Objet Caché* en examinant les photos dans la Scène 2 p. 63 – ceux qui réussissent reconnaissent ce collier.

Si le *mandala* est détruit (le déchirer du mur et le lancer avec violence dans le feu de la pièce contiguë est une méthode possible), le *tulpa* est détruit sur l'instant et Goba hurle de douleur avant de se pelotonner en position fœtale. Le choc de la destruction définitive du *mandala* le marque d'une cicatrice indélébile et il est, peu de temps après, réduit à un état comateux permanent. Réussir à détruire le *mandala* permet aux investigateurs de regagner 2D6 points de Santé Mentale.

Un *tulpa* peut attaquer physiquement ou psychiquement. Les attaques physiques se font par un coup puissant, un étouffement, ou une attaque de griffes délivrée avec une force effrayante. D'autres victimes ont leur esprit aspiré et sont laissées physiquement indemnes, mais folles.

Concernant l'attaque psychique, il faut opposer le POU du *tulpa* à celui de la victime sur la Table de résistance. La victime sentira la présence écrasante du *tulpa* lorsqu'il essayera de se nourrir. Cette attaque psychique fait remonter des souvenirs effrayants ou des terreurs inhérentes à la cible. Si le test de cette dernière échoue, elle perd 1D4 points de POU et 1D4 points d'INT.

Si la cible résiste avec succès, le *tulpa* perd 1D4 points de POU et connaît un moment d'hésitation, que la victime peut mettre à profit pour tenter de le diriger ailleurs ou (s'il s'agit du créateur du *tulpa*) de le renvoyer. Une personne qui tente de le contrôler à ce moment doit être autorisée à effectuer un test de POU contre POU sur la Table de résistance (maintenant que l'ancienne victime agit comme la personne active). Le contrôle



Dorje Goba, Fou

APP	9	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Attaques

• Dents 35%
Dégâts 1D4-1 + Impact

temporaire est limité à obliger le *tulpa* à accomplir une tâche qu'il est facile de se représenter (« Cherche et tue le Dr Jones », etc.). Au lieu de lui demander d'exécuter une tâche, la personne qui le contrôle peut également délibérément renvoyer le *tulpa*, en le forçant à se dématérialiser pour une période d'1D6 heures. Si la tentative de diriger le *tulpa* ailleurs échoue et qu'il possède encore des points de POU, il poursuit son attaque. Si, à n'importe quel moment, le *tulpa* est réduit à zéro point de POU, il se dissipe pour un nombre de jours égal au total de points de POU perdus. Un *tulpa* réduit par son créateur à zéro point de POU est détruit.

Les *tulpas* sont immunisés contre la plupart des formes d'attaque physique, même si une puissante explosion – telle que celle provoquée par de la dynamite – pourra disperser leur essence pendant un nombre conséquent de jours. Différentes méthodes permettent de détruire le *tulpa* :

- La mort du créateur du *tulpa* (un *tulpa* se dissipe toujours sans infliger de dégâts à la mort de son créateur) ;
- Supprimer ce qui a déclenché sa création (dans le cas de *tulpas* créés de manière involontaire) ;
- Concentration intense par un individu exceptionnellement doué.

Créer et contrôler un *tulpa* ne s'accomplit pas par l'intermédiaire d'un sort lié au Mythe, mais plutôt par le biais d'un acte de concentration extrêmement discipliné (ou, plus rarement, comme dans ce scénario, le *tulpa* naît de la création d'une pensée de masse inconsciente). Si le gardien préfère que la création du *tulpa* et son contrôle soient traités comme des sorts véritables, qu'il le fasse. Il est alors recommandé que la magie du *tulpa* soit considérée comme une magie occulte spécifique de la région du Tibet.

Le terrible *mandala*

Le *mandala* est un énorme *thangka*, ou peinture murale qui se déroule, réalisé dans le vénérable style Kadampa. La peinture est incomplète, mais ce qui existe déjà représente une série de motifs incroyablement complexes : un cercle central à l'intérieur d'un carré, lui-même dans un cercle, entouré par des images complexes d'êtres se tordant (certains approximativement identifiables comme des serviteurs des dieux extérieurs, des Araignées de Leng, et Horreurs Chasseresses par ceux qui réussissent un test de *Mythe de Cthulhu*). Le cercle central contient une image voilée de la Chose Qui Se Cache Derrière Le Voile, une entité violet cerise en forme d'étoile de mer avec des tentacules ou des antennes enroulés rayonnant à partir de trois yeux centraux.

Les investigateurs qui examinent le *mandala* perdent 1/1D6 SAN, gagnent 3 % en *Mythe de Cthulhu*, et doivent immédiatement effectuer un test sur la Table de résistance opposant leur score de POU contre un POU de 15. Ceux qui échouent tombent sous le charme du *mandala* et ne peuvent plus faire rien d'autre que de s'asseoir devant lui, perdus dans ses images horribles (s'ils sont tirés de force à l'écart par d'autres investigateurs, ils récupèrent leurs esprits au bout d'1D10 minutes). Les investigateurs devenus temporairement fous à cause de la perte de Santé Mentale mentionnée ci-dessus essayent, pendant ce temps, d'aider Goba à compléter le *mandala* et attaquent quiconque – y compris leurs compagnons – tente de faire échouer cette réalisation.

Tulpa

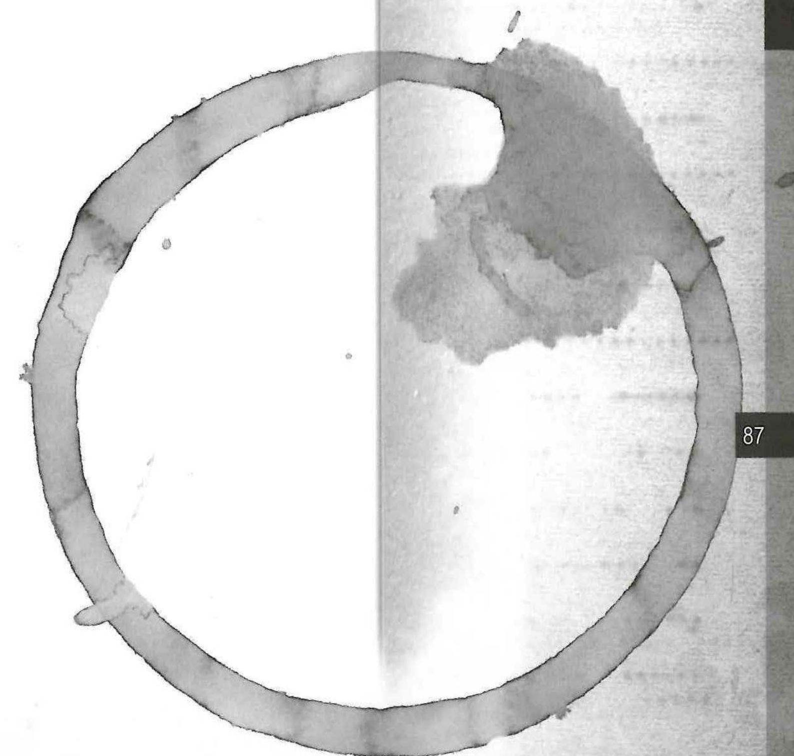
FOR	24	Puissance	99 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	4	Intuition	20 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Mouvement 5/12 (vol)

Attaques
- Griffe 65%
  Dégâts 1D8+1D6 + Impact

Protection : 6 points (cuir épais)

Perte de SAN : 1/1D6 points



Les Horreurs venues de Yuggoth

Par Adrian M. Pommier

A l'affiche

Raymond Cort

Commandant de l'expédition américaine destinée à secourir les survivants de l'Italia. Il est fier de relever le défi de l'organisation de cette opération de sauvetage pour le compte des « USA ». Mais sa fragilité psychologique lui jouera bien des tours et, si l'on ajoute les secrets qu'il cherche à cacher (la rivalité secrète Italie/Russie/USA pour mettre la main sur la technologie extraterrestre), tout cela rendra la cohabitation avec les investigateurs de plus en plus difficile.

Les hommes-morses

Clones issus d'une souche de morse mâle, ces êtres hybrides sont les fruits de la science extraterrestre des Mi-Go. Comme ils ne sont pas très habiles ni très intelligents, les investigateurs auront l'occasion, avec un peu de finesse, de pouvoir libérer les otages qu'ils retiennent dans leur « village » suspendu sous la banquise.

Les Mi-Go

Sur Terre depuis la nuit des temps, les Mi-Go explorent jusqu'à la région arctique. Ils disposent pour cela d'un gigantesque vaisseau-laboratoire qui se trouve, la plupart du temps, immergé dans les eaux glacées du pôle Nord. Afin de réduire au silence tout intrus qui pourrait découvrir leur repaire, ils ont à leur disposition un projecteur de brouillard à longue portée, qui tire des nuages givrants fatals aux engins volants.

Rolad Admunsen et Peter Smithwick

Ces deux personnages issus de l'histoire récente ou plus ancienne n'existent dorénavant plus que grâce à leur cerveau, que les Mi-Go ont subtilisé, conformément à leurs habitudes, afin de gérer le « village » des hommes-morses ou de fournir de plus amples informations sur toute l'agitation récente qui se fait jour dans la zone.

En quelques mots...

L'histoire nous apprend que le général Umberto Nobile, accompagné de Roald Amundsen, survola le pôle Nord en 1926, effectuant ainsi le premier vol transpolaire depuis l'Europe vers l'Amérique. En 1928, Nobile revint sur les lieux à bord de l'Italia, qui s'écrasa finalement sur la glace au nord du Svalbard, en Norvège. Une mission de sauvetage internationale vient d'être lancée pour le retrouver, ainsi que ses aéronautes. Les investigateurs font partie de cette mission, pour laquelle le Département d'État veut absolument qu'ils parviennent à secourir les survivants avant que l'expédition russe ne les atteigne à son tour ! Mais bientôt, cette mission humanitaire se retrouve impliquée dans des tensions internationales, de mystérieuses disparitions, et la froide arcano-science venue de Yuggoth...

Implication des joueurs

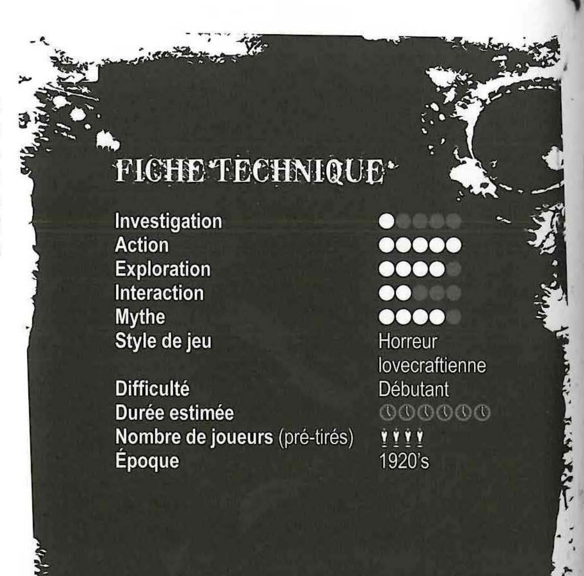
Les investigateurs ont été contactés pour servir leur pays dans le cadre d'une mission de sauvetage destinée à prouver la suprématie de la nation américaine. Chacun apporte son expertise à cette expédition polaire.

Enjeux et récompenses

- **Survivre au crash** de leur propre avion, abattu par le projecteur de brouillard à longue portée Mi-Go.
- **Secourir les rescapés de *l'Italia*,** qui ont finalement été capturés par les Mi-Go et se trouvent prisonniers dans leur vaisseau-laboratoire immergé.
- **Secourir des marins russes,** maintenant prisonniers des hommes-morses.
- **Découvrir ce qu'il est advenu de l'avion d'Amundsen et d'Amundsen lui-même.**
- **Faire échec aux Mi-Go** et à leurs subordonnés, les hommes-morses.

Ambiance

Se déroulant presque exclusivement sur la banquise, ou éventuellement dans des endroits déroutants et étrangers (« village » des hommes-morses sous la glace et vaisseau-laboratoire immergé des Mi-Go), ce scénario d'exploration apporte aux investigateurs un dépaysement permanent, mais également des dangers imprévus. Être sur ses gardes et savoir réagir sur l'instant comme il le faut garantira une survie qui, sinon, sera bien compromise...



Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●●●○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◔◔◔◔◔◔
Nombre de joueurs (pré-tirés)	4
Époque	1920's

Le Norge sortant de son hangar

Introduction

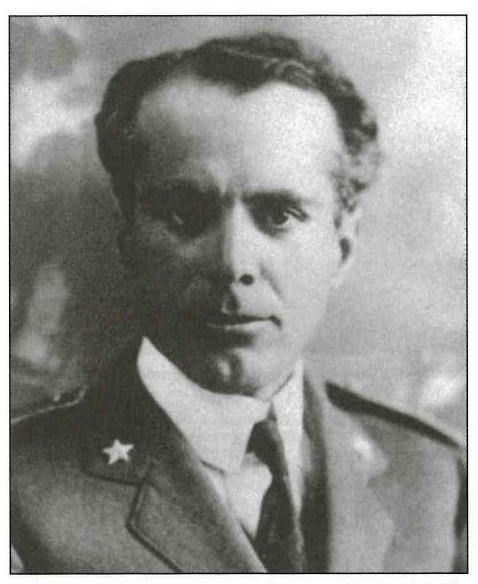
Les éléments suivants sont des faits historiques.

- **Printemps 1926 :** l'explorateur norvégien Roald Amundsen et le colonel italien Umberto Nobile, pilote/ingénieur aéronautique, traversent le pôle Nord à bord du dirigeable *Norge*. Peu de temps après ce vol, ils ont une brouille.
- **Printemps-Été 1928 :** Nobile, désormais promu au rang de général, retourne au pôle Nord à la barre du dirigeable *Italia*, soutenu par le régime fasciste de Mussolini, officiellement pour tenter une nouvelle traversée du Pôle. L'*Italia* s'écrase, mais Nobile et plusieurs membres de l'équipage survivent pendant plusieurs semaines sur une plaque de glace. Roald Amundsen, mettant de côté leur différend, quitte le Svalbard, en Norvège, dans le but de secourir les survivants, mais il disparaît et on le pense perdu.

Un pilote suédois secourt Nobile – en dépit de ses protestations. En Italie, les détracteurs du général le dénoncent publiquement comme un lâche, ce qui le met en rage.

Au moment où se déroule cette enquête, cinq hommes sont toujours pris au piège sur la glace et la plus grande tentative de secours internationale à ce jour est en route dans l'archipel du Svalbard, dont un brise-glace russe, le *Krassine*.

Cette enquête tisse les fils d'une intrigue internationale et d'une horreur cosmique dans la trame de ce moment de l'histoire.



Umberto Nobile

Informations pour le gardien

Les Mi-Go de Yuggoth sont arrivés sur Terre bien avant les premières traces conservées de l'Histoire afin de recueillir des informations, de mener d'étranges expériences, de piller les ressources naturelles, et de poursuivre des objectifs trop étrangers à nos conceptions pour qu'on puisse ici les décrire. En 1608, une expédition de ce type se posa sur le fond océanique, à environ 37 km au nord des îles que l'on appellerait plus tard le Svalbard, en Norvège. Ayant besoin de main-d'œuvre, les Fungi enlevèrent en 1611 des marins anglais de la *Mary-Margaret* et de l'*Elizabeth* et, en 1634, des marins hollandais à Smeerenburg. Utilisant ces malheureux comme matière





Umberto Nobile a bord de l'Italia avec son chien Titina, à Stolp en avril 1928 avant son départ pour le Pôle.

première, les Mi-Go utilisèrent une chirurgie ésotérique et de l'épissure génétique pour créer une sous-race de morses adaptée au climat. Provenant entièrement d'une souche mâle, les hommes-morses sont cultivés à partir d'un tissu référent qui se trouve dans des réservoirs à bord d'un vaisseau-laboratoire Mi-Go immergé.

Amundsen et Nobile, passant au-dessus lors de leur premier vol, observèrent les hommes-morses et aperçurent le vaisseau-laboratoire au moment où il faisait surface. La brouille que les deux explorateurs eurent après leur expédition portait sur ce qu'il convenait de faire de cette information.

Nobile présenta les faits à Benito Mussolini, qui se mit en charge de financer l'expédition de l'*Italia* en vue de prendre contact avec les extraterrestres et d'acquérir leur technologie. À cette époque cependant, les discrets Mi-

L'Italia lors de son décollage





Roald Amundsen préparant son avion pour partir à la recherche de Nobile.

Go avaient érigé un projecteur de brouillard à longue portée. Lorsque l'*Italia* s'approcha, les Fungi de Yuggoth l'arrosèrent avec du givre, abattant ainsi le dirigeable.

Roald Amundsen, lorsqu'il entendit parler des difficultés de Nobile, réalisa ce que son ancien collègue avait fait et se précipita à son secours à bord d'un hydravion, mais il fut lui aussi abattu par les Mi-Go. Il survécut à l'accident, le temps que son cerveau puisse être recueilli par les extraterrestres.

Après le sauvetage du général Nobile, ce dernier fut vilipendé par la presse italienne pour avoir abandonné ses hommes, et rejeté par Mussolini pour avoir failli. Trahi, l'ingénieur aéronautique confia à plusieurs amis, dont un agent de la Russie soviétique, la vérité sur ce qu'il avait découvert sur la glace. Lorsque cet espion transmit l'information par radio à ses supérieurs à Moscou, le message fut intercepté par le Bureau Cipher MI8 établi à l'ambassade américaine d'Oslo, en Norvège.

Les Russes expédièrent le brise-glace *Krassine*, officiellement pour secourir les survivants, mais également pour contacter les extraterrestres. Le Département d'État américain, voulant combler son retard, monta à la hâte sa propre fausse opération de sauvetage sous la direction de Raymond Cort, un attaché (ex)-militaire des « services spéciaux ». À court de main-d'œuvre, Cort fait appel aux investigateurs pour apporter leur aide au sauvetage dans le Svalbard.

Résumé de l'enquête

Dans ce scénario, autant mission qu'enquête, les personnages-joueurs sont invités à secourir les hommes de l'*Italia* et à les ramener vers la civilisation. La manière qu'ils emploieront pour atteindre cet objectif dépendra finalement d'eux. L'aventure est organisée en scènes afin que le gardien puisse passer facilement de l'une à l'autre selon les besoins.

Commencement pour les joueurs : où les investigateurs montent à bord de leur avion de sauvetage.

- **Scène 1a, Un trajet en autobus :** dans laquelle le groupe fait connaissance et a une chance d'apprendre quelques détails sur l'histoire locale.
- **Scène 1b, L'Oiseau en fer blanc :** dans laquelle les investigateurs rencontrent Raymond Cort et leur pilote, avant de décoller.
- **Scène 1c, Chute :** dans laquelle les investigateurs sont attaqués par le projecteur de brouillard à longue portée des Mi-Go et doivent poser leur avion – ou meurent en tentant de le faire.
- **Scène 2a, Dans le paradis blanc :** Dans laquelle les investigateurs tracent leur route à travers la banquise.
- **Scène 2b, Une mauvaise piste :** dans laquelle la glace, qui se craquèle de partout, met en danger le groupe et entrave peut-être sa progression.
- **Scène 3, L'épave de l'*Italia* :** où les investigateurs découvrent le dirigeable brisé et des indices laissant penser qu'il y a d'autres enjeux que ceux qu'affirme Cort, dont des artéfacts extraterrestres et les corps de marins russes.
- **Scène 4, L'Avion d'Amundsen :** où les investigateurs retrouvent l'épave de l'avion de Roald Amundsen et le cadavre de son pilote, désormais privé de cerveau.

- **Scène 5, Complètement perdus :** où les investigateurs attirent le mécontentement d'hommes-morses, mais gagnent un indice supplémentaire.
- **Scène 6, Le village sous la glace :** où les investigateurs localisent le « village » des hommes-morses et secourent peut-être quelques marins russes.
- **Scène 7, Le vaisseau-laboratoire extraterrestre :** où les investigateurs affrontent l'étrange vaisseau Mi-Go afin de sauver l'équipage de l'*Italia* et de contrecarrer la vengeance des Fungi de Yuggoth.

Enquêtes sur la glace

Bien que cette aventure se concentre avant tout sur l'exploration, une bonne enquête effectuée promptement – notamment par des questions et l'étude des corps – permet aux investigateurs d'égaliser leurs chances face à des rencontres ultérieures.
Chaque scène propose deux voies ou plus permettant de faire avancer l'enquête. Le chemin que prendra l'histoire, en particulier dans la **Scène 2a** (p. 104), dépendra des investigateurs. Chaque rencontre propose plusieurs solutions qui feront appel aux compétences des investigateurs, mais le gardien sera toujours le dernier arbitre et devrait encourager la créativité des joueurs ainsi que leur habileté.
Si les investigateurs se retrouvent sans solution, le gardien peut utiliser Raymond Cort ou Vassily Rushenko comme « porte-paroles », en parsemant des indices qui les mèneront dans la bonne direction.
S'il faut prendre des mesures désespérées, par exemple si Cort ou Rushenko ne se trouvent pas dans le groupe, le gardien doit faire jouer la **Scène 5** (p. 113), « Complètement perdus », en leur mettant entre les mains la boussole extraterrestre.
Les dangers abondent sur la glace au nord du Svalbard, et même le plus malin ou le plus rusé des investigateurs devra probablement recourir au combat à un moment donné. Pour cette raison, la conclusion des *Horreurs venues de Yuggoth* comprend quelques PNJ destinés à aider les investigateurs à se défendre contre les horreurs du Mythe.

Affronter Cort

Raymond Cort n'est pas tout à fait honnête avec les investigateurs et, à un moment donné, ils l'interpelleront probablement sur ce fait. Cort mêle vérité et pure invention, et essaye grâce à des tests de *Baratin* (+10 %), d'endormir les investigateurs et de les faire entrer dans son jeu. Le gardien doit porter de manière convaincante la voix de l'« attaché », là où cela est approprié.

- ***Que vient faire ce revolver dissimulé dans l'avion ?***
« Avant que nous ne perdions le contact avec les survivants, ils ont mentionné un ours polaire. Je voulais que nous soyons dotés d'une protection, mais sans débattre de ce point avec les autorités douanières norvégiennes. Pourquoi, vous savez utiliser un revolver ? »
- ***Comment se fait-il qu'il y ait un* [physicien ou un scientifique d'un autre champ d'expertise inhabituel] *dans cette mission de sauvetage ?***
« Hey, mes patrons au Foreign Office Service m'ont remis une liste de noms et ne m'ont pas dit tout ce qui dépassait mes attributions. Si, à un moment (il ou elle) n'en peut plus, il faudra que nous soyons sur nos gardes vis-à-vis de (lui ou elle).
- ***Quels sont ces monstres ?***
« Zut, j'espérais que vous le sauriez. Vous êtes tous des intellos, pas vrai ? Puisque vous me le demandez, on dirait quelque chose tout droit sorti d'un roman pulp bon marché. »

Notes à propos des compétences

Le succès dans *Les Horreurs venues de Yuggoth* peut dépendre de quelques compétences-clés. S'il n'est pas indispensable que tous les investigateurs possèdent la totalité de ces compétences, il est recommandé que l'équipe ait, dans son ensemble, la liste suivante de compétences :
Langues/Langue maternelle (*italien, norvégien et/ou russe*), *Métier : électricité, Métier : mécanique, Orientation, Piloter, Premiers Soins, Sciences de la terre : géologie* et *Trouver Objet Caché.*
Enfin, bien que le combat devrait toujours être le dernier recours pour un investigateur, la dernière partie de cette enquête possède un fort potentiel de violence et les compétences orientées vers le combat peuvent donc s'avérer utiles, tout comme *Conduite* et *Sciences formelles : physique* pour le fonctionnement du projecteur de brouillard.

Vendredi 3 août 1928. — No 89. *68me année.* *Annonces : No 52. Téléphone Rédaction : No 31.*

LE CONFÉDÉRÉ

ORGANE DES LIBÉRAUX VALAISANS
PARAISSANT A MARTIGNY LES LUNDI, MERCREDI ET VENDREDI

ABONNEMENTS: SUISSE : Un an .... fr. 9.— Avec *Bulletin officiel* ...... » 13.50; ETRANGER : Un an ...... fr. 18.— Avec *Bulletin officiel* ...... » 22.— (Expédition une fois par semaine ensemble)	RÉDACTION et ADMINISTRATION à MARTIGNY Compte de Chèques postaux II c 58 — JOINDRE 20 CENTIMES EN TIMBRES-POSTE A TOUTE DEMANDE DE CHANGEMENT D'ADRESSE	ANNONCES (Corps 7): CANTON .... 20 ct. SUISSE .... 25 » ETRANGER ..... 30 ct. RÉCLAMES .... 50 » (la ligne ou son espace) S'adresser à PUBLICITAS, Société anonyme suisse de Publicité ou à l'ADMINISTRATION du „CONFÉDÉRÉ"

A Rome on a fait une réception empressée aux rescapés italiens de l'expédition polaire. Zoppi et Viglieri font rapport sur les péripéties de l'expédition au ministère de la marine.

*

NOUVELLES DE L'ÉTRANGER

Les rescapés polaires à Rome

Lorsque le commandant Zoppi descendit à la gare de Rome, des acclamations se firent entendre, et, en même temps, des protestations véhémentes contre les insinuations des journaux scandinaves.
Ceccioni, qu'on portait sur une chaise, provoqua également des applaudissements interminables.
Les rescapés se sont exprimés en termes pleins d'espérance sur le sort de leurs six compagnons disparus avec l'enveloppe du dirigeable.
Le correspondant du *Corriere della Sera*, arrivé à Rome avec les rescapés, termine son article par les considérations suivantes : « Bénie soit la grande et noble patrie italienne qui n'oublie pas ses fils ayant souffert pour elle ! »
Le général Nobile, suivi par une foule délirante, a regagné son domicile où l'attendaient sa femme et sa fille.
A Milan, le lieutenant Viglieri fut baptisé par la foule du titre de « Héros de la tente rouge ».

Le sort d'Amundsen

Le navire *Hobby* est rentré à Kings-Bay après un mois de recherches infructueuses pour retrouver les groupes Alessandri et Amundsen.
Le professeur Wies, chef de l'expédition du *Malyguine* et l'aviateur Babouchkine, sont arrivés à Moscou pour faire rapport au comité de secours. M. Wies a déclaré :
Je suit convaincu qu'Amundsen et ses compagnons sont vivants. Dans la région où l'on suppose qu'Amundsen s'est posé, les ours et les rennes abondent. Un connaisseur des régions arctiques aussi expérimenté qu'Amundsen, en cas d'atterrissage forcé, pourrait subsister jusqu'à l'arrivée des secours non seulement pendant trois mois mais pendant une année.
La situation du groupe Alessandri, composé d'hommes peu familiarisés avec les conditions arctiques, est moins favorable, mais comme ils sont munis d'armes ils pourraient subsister longtemps.
L'aviateur Babouchkine croit, au contraire, qu'Amundsen n'est plus en vie car, selon lui, l'hydravion aura dû se poser sur l'eau pendant une tempête et aura coulé.

Extrait du Journal « Le Confédéré » du 3 août 1928



Raymond Cort

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

Compétences

Baratin	75 %
Droit	35 %
Discrétion	50 %
Écouter	55 %
Langues : italien	51 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

• Arts martiaux (judo)	51 %
• Bagarre	70 %

- ***Allez vous faire foutre, je fiche le camp !*** « Écoutez, nous avons une chance de pouvoir montrer à la communauté internationale que l'Amérique n'est pas une puissance mondiale « parvenue », mais possède au contraire un vrai courage. Nous avons tous les nerfs à vif, mais cinq hommes sont en train de mourir sur la glace pendant que nous, nous sommes en train de geindre. J'irai là-bas tout seul s'il le faut, mais toute personne qui vient avec moi sera considérée comme un héros et le Département d'État américain récompense bien les héros. »

Les objectifs de Cort sont, dans l'ordre :

1) Acquérir des artefacts extraterrestres pour le compte du gouvernement des États-Unis ;
2) Revenir vivant de la banquise ;
3) Cacher le plus de choses possible sur la vérité aux investigateurs ;
4) Secourir les aéronautes italiens.

Cort libère sa conscience (ou presque)

Si on insiste, Raymond Cort a un discours tout fait à proposer aux investigateurs pour les convaincre. Comme auparavant, le gardien peut improviser, selon le cas :

Le discours de Cort

« Très bien. Ce n'est pas seulement une mission de sauvetage. Les Italiens étaient ici pour tester une nouvelle arme que les copains de Mussolini développaient. Après que le général Nobile ait subi une campagne de dénigrement de la part de la presse italienne, il se répandit auprès de qui voulait l'entendre – y compris un espion russe.

Le bureau de chiffrement à Oslo entendit par hasard des conversations radio entre certains membres de l'élite de la Russie. Ce brise-glace ? Il est ici pour l'arme italienne, pas pour les marins. Pour la même raison que nous sommes (que je suis) ici. Nobile a dit qu'ils l'avaient récupérée lorsque le dirigeable s'était écrasé, mais elle n'est pas ici. Les Russes sont toujours là, donc ils ne l'ont pas. Elle se trouve quelque part sur la glace, probablement avec ces aéronautes.

Voilà la donne. Ne me demandez pas ce dont cette arme est capable, parce que je n'en sais rien, mais notre pays la veut avant que Staline ou Mussolini puissent mettre la main dessus. Et laissez-moi vous dire autre chose... cette Grande Guerre que nous venons de faire ? La prochaine sera gagnée grâce à la technologie – pas grâce aux effectifs. Que je sois maudit si je ne vois pas les USA gagner ».

Cort devient fou

Raymond Cort possède un faible score en SAN – il est déjà poussé par des démons intérieurs – et il craquera probablement avant les investigateurs. La folie consécutive à une perte mineure de SAN de Cort se manifeste toujours comme une folie homicide/suicidaire (au choix du gardien), et sa folie consécutive à une perte majeure de SAN se manifeste toujours sous forme de paranoïa. Finalement, quand il craque vraiment, il devient maniaque – tout à fait convaincu que lui et lui seul peut effectuer ce qui doit être fait et que c'est son destin que de faire des « USA » la plus grande puissance du monde.

Commencement pour les joueurs

L'aventure proprement dite commence alors que les investigateurs se trouvent dans un autobus qui se dirige vers l'aéroport de Longyearbyen, en Norvège.

Longyearbyen, à la tombée de la nuit





Les mines de charbon
à proximité de Longyearbyen,

Un court trajet en autobus

Il y a trois semaines, le dirigeable semi-rigide Italia s'abattit à 37 km au nord de l'archipel du Svalbard, dans l'océan Arctique, alors qu'il revenait d'une exploration aérienne au pôle Nord. Parmi la poignée de survivants se trouvait le célèbre ingénieur aéronautique italien, le général Umberto Nobile. Un pilote suédois secourut le général, mais laissa les autres sur place, en faisant valoir que le poids supplémentaire ferait s'écraser son avion.

Nous sommes en juin 1928 et une opération de sauvetage international est en train de s'organiser pour extirper les survivants restants de la glace avant qu'elle ne fonde ou qu'ils ne meurent de froid. En dépit des efforts combinés de plusieurs nations, dont la Suède, l'Italie, la Finlande, la Norvège et la Russie soviétique, les hommes restent piégés sur la banquise.

Longyearbyen, la plus grande ville de l'archipel du Svalbard, a pris une atmosphère de carnaval macabre, tandis que sa population monte en flèche avec la présence de la presse internationale, de prétendus aventuriers, et le personnel de secours officiel.

L'espoir semble mince pour les cinq hommes, mais les Américains sont maintenant en train de lancer à leur tour une opération de sauvetage et vous avez été invités à apporter votre contribution en tant qu'experts. Le commandant de votre expédition, Raymond Cort, a pris des dispositions pour qu'un autobus vous dépose à l'aéroport de Longyearbyen, en Norvège, pour un départ à l'aube.

Mis à part le conducteur, personne d'autre ne vous accompagne.

Scène 1 : Ascension... puis chute

Scène 1a - Un trajet en autobus

Demandez à chaque joueur, à tour de rôle, de décrire son investigateur et son comportement général. Les héros sont censés ne pas se connaître et c'est donc l'occasion pour eux de découvrir le rôle de chacun au sein de l'expédition.
Le conducteur, Dagleif Fossum, est un homme maussade de 52 ans aux cheveux grisonnants et au visage tanné. Il parle le norvégien et, à la discrétion du gardien, il peut également parler d'autres langues appropriées comme le néerlandais, l'allemand ou le russe.
Si les investigateurs engagent la conversation avec Dagleif dans une langue qu'il ne comprend pas, il les ignore et devient de plus en plus irrité s'ils persistent. Même s'ils parlent une langue qu'il comprend, il ne sera pas vraiment chaleureux envers eux. Un test de *Psychologie* (+10 %) permet de remarquer qu'il semble inquiet à propos de quelque chose en particulier. Si on le questionne à ce sujet, il révèle que les étrangers en général ne le gênent pas, mais qu'il n'aime pas quand il y en a « trop ». Un test de *Persuasion* (-10 %) ou de *Baratin* (-10 %) lui permet de fournir les détails ci-dessous :

Le discours de Dagleif Fossum

« Chaque fois que l'Europe vient au Svalbard, il y a une tragédie. Les Hollandais et les Anglais se sont tués au-dessus de nos baleines dans les années 1600. Ils ont construit des villages et les ont ensuite brûlés à tour de rôle. Navires anglais, hommes néerlandais. Maintenant, des Italiens. L'Europe ne tire jamais de leçons de ses expériences. »

Les investigateurs qui entendent Dagleif peuvent effectuer un test de *Sciences humaines : histoire* (-20 %) pour se souvenir que les vaisseaux anglais *Mary Margaret* et *Elizabeth* ont été tous deux perdus dans la région du Svalbard en 1611 et qu'un groupe de marins hollandais passant l'hiver à Smeerenburg disparut en 1634.
Dagleif n'a rien de plus à dire et il souhaite bonne chance aux investigateurs (« *Lykke til* ») alors qu'il les dépose à l'aéroport de Longyearbyen.

Scène 1b - L'Oiseau en fer flanc

L'aéroport de Longyearbyen

L'aéroport est plus calme que les rues de Longyearbyen et vous n'avez aucune difficulté à trouver M. Cort, le chef de l'expédition. C'est un homme maigre ayant la grande constitution athlétique d'un joueur de basket-ball. Il se présente et salue chacun d'entre vous par une ferme poignée de main.

« Content que vous soyez là. Les hommes de l'Italia se trouvent à environ 37 km au nord d'ici, sur un grand champ de glace, abrités dans l'épave de leur dirigeable.

Nous possédons les coordonnées exactes du site de l'accident, grâce aux Italiens et aux Suédois, qui ont essayé de parachuter des provisions aux survivants, bien que la plus grande partie ait sombré dans la "flotte". Leurs opérations de sauvetage ont cessé il y a trois jours, lorsque les Suédois ont perdu un avion avec, à son bord, Roald Amundsen. Ce même jour, nous avons perdu tout contact radio avec les survivants.

Nous sommes la seule mission de sauvetage américaine, montrons donc aux autres pays comment on fait. Chacun d'entre vous possède une spécialité et nous comptons sur vous. Décollage dans deux minutes, votre matériel est déjà embarqué à bord. En route. »

Si quelqu'un demande à Cort quelle est sa propre spécialité, il répond de manière assez cavalière : « *la logistique* ».

Le plan

Si on le lui demande, Cort peut expliquer plus en détail le plan de sauvetage : l'avion atterrira près du site de l'accident et déchargera le matériel, quelques investigateurs, ainsi que toute personne formée aux premiers secours ou à la médecine, toute personne ayant une formation en survie dans l'Arctique, et un mécanicien pour réparer la radio du site de l'accident.
Les survivants les plus blessés seront embarqués dans l'avion et ramenés à Longyearbyen. Les investigateurs, qui resteront sur place, auront la charge de soigner les survivants les moins blessés et de rétablir le contact radio.
Si le temps le permet, l'avion reviendra chercher les personnes restantes le lendemain.

Le pilote

Cort ne fait pas les présentations, mais le pilote, Rolf Blom, est norvégien. Il est de taille moyenne et possède une tignasse blonde. Il a environ 45 ans, mais est en bonne condition physique.



Le Ford Tri-moteur de Cort

Rolf parle un anglais approximatif et c'est un homme sympathique ; il effectuait les vols pour le courrier par voie aérienne entre Longyearbyen et Tromso lorsque Cort l'a contacté pour assurer cette mission de sauvetage.

L'avion

L'avion est un Ford Tri-Moteur 5-AT, souvent appelé affectueusement « L'Oiseau en fer blanc ». Il peut confortablement accueillir huit passagers assis, mais pourrait probablement en contenir trois de plus si le poids le permettait. L'avion requiert normalement deux pilotes, mais Cort n'a pas pu obtenir de deuxième pilote à temps.

L'équipement

Des filets ont été suspendus le long des deux flancs de l'appareil, afin de maximiser la place pour les survivants, mais obligeant les passagers à baisser la tête. Les filets contiennent, pour chaque investigateur, des vêtements adaptés au froid. Ils comportent en outre quatre petites caisses en bois, deux de chaque côté. Chacune d'elles est clairement étiquetée, comme indiqué ci-dessous (avec leur contenu).

- ***PHARMACIE (à droite)*** - Des pansements, des analgésiques, des attelles et des antiseptiques ; cette boîte contient une

A l'intérieur du Tri-Moteur



L'archipel de Svalbard, Advent Bay

« réserve » de 100 points de bonus, que les investigateurs peuvent dépenser pour ajouter des tranches de 5 points (%) à leurs tests de *Premiers soins* ou de *Médecine*. L'investigateur décide de combien de points il dépense – s'il en dépense – après avoir effectué un test approprié. Une fois les points dépensés, la caisse devient inutile.

- ***ÉQUIPEMENT (à droite)*** - Un pistolet lance-fusée, accompagné de quatre fusées, d'une boussole, d'un marteau à glace, d'un ensemble de raquettes pliantes, de la corde, et d'autres équipements de survie ; le contenu de cette caisse accorde un bonus de +10 % aux tests d'*Orientation* et d'*Athlétisme*.
On peut utiliser, à la rigueur, comme armes, le marteau à glace et le pistolet lance-fusée.
  - **Marteau à glace :** Modificateur /, dégâts 1D4 + Impact, Portée Contact.
  - **Pistolet lance-fusée :** Modificateur + inflammabilité des vêtements, dégâts 1D6, Portée courte (5 mètres), Cadence 1.

Bien que le pistolet lance-fusée puisse tirer beaucoup plus loin qu'à une distance de 5 mètres, il n'est seulement précis qu'à cette distance. Les investigateurs peuvent utiliser leurs compétences en *Armes à feu : armes de poing* pour tirer avec ce pistolet, en ajoutant le % de l'inflammabilité des vêtements de la cible. Supposez que les vêtements polaires secs ont +10 %, les autres vêtements ont +20 %, et les vêtements polaires mouillés ont -20 %.

- ***PROVISIONS (à gauche)*** - Des boîtes de hareng salé (avec leur ouvre-boîte), des biscuits salés et divers autres produits alimentaires. Cette caisse comporte un fond secret (test de *Trouver Objet Caché*, -10 %) contenant, enveloppé dans quelques feuilles de journal, un revolver .32 entièrement chargé dans un holster d'épaule. Raymond Cort l'a placé là au cas où il en aurait besoin.
- ***OUTILS (à gauche)*** - Des fils, des fusibles, des sécateurs, des résistances, des tournevis et divers autres outils ; ces objets accordent un bonus de +10 % aux tests de *Métier : électrité* ou de *Métier : mécanique*, ou bien des objets clés peuvent être « dépensés » une seule fois pour obtenir un bonus de +20 % (l'investigateur doit décider de cela avant d'effectuer son test). Par la suite, le reste du contenu n'accorde plus de bonus.

Un recueil d'expressions norvégien-anglais (test de *Trouver Objet Caché*, +10 %) est fourré sous un siège au premier rang dans l'avion. Il ajoute +10 % aux tests de *Langues : norvégien* – ou *Langues : anglais* pour un investigateur qui parle l'autre langue.

On passe à autre chose

Une fois que les héros sont installés et ont revêtu leurs vêtements polaires, Cort explique que le vol devrait prendre quelques minutes. Passez à la **Scène 1c**.

Scène 10 - Chute

L'avion tressaille et commence à tanguer dans l'air. Avec un vrombissement monotone, les trois moteurs propulsent finalement l'avion vers le ciel, en direction du Nord, au-dessus de l'étendue du champ de glace et de l'eau gelée.

Cort est assis dans le cockpit à côté du pilote norvégien, mais ne touche pas aux commandes.

Faites un tour de table en demandant aux investigateurs ce qu'ils font pour passer le temps.

Quiconque regarde dehors à bâbord (Ouest) peut effectuer un test de *Trouver Objet Caché* (+20 %) pour remarquer un navire imposant apparemment piégé dans la glace. Si on lui pose la question, Cort peut l'identifier comme le brise-glace russe, le *Krassine*, qui a été pris dans la glace ces trois derniers jours et a apparemment des ennuis mécaniques.

Quiconque regarde dehors à tribord (Est) peut effectuer un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) pour remarquer l'épave d'un avion. L'accident semble récent (il s'agit de celui de Roald Amundsen ; voir la **Scène 4** p. 109).

Après environ huit minutes de temps de jeu, interrompez les joueurs :

La tente rouge repérée

Depuis le cockpit, le pilote s'écrie : «Vi har fått dem ! Der borte ! » et fait un signe en direction de l'ouest. Presque immédiatement, votre avion passe en flèche au-dessus d'une grande tente rouge. Alors que le pilote, toujours en direction du nord, vire pour trouver un endroit où atterrir, Cort se lève, sourit, et se retourne vers vous.

« On y est presque. N'oubliez pas que nous devons trier d'abord les blessés. »

En norvégien, Rolf a dit : « Nous les avons ! Là-bas ! »

Quiconque regarde dehors vers la gauche (Ouest) peut effectuer un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) pour apercevoir une silhouette humaine couchée sur le sol à l'extérieur de la tente.

Malheureusement pour les investigateurs, le pilote est sur le point d'entrer dans le rayon d'action du projecteur de brouillard à longue portée Mi-Go.

Une attaque imprévue

Tout à coup, la température chute brutalement et les fenêtres se recouvrent d'une couche de givre. Le grondement des moteurs s'affaiblit lorsque deux d'entre eux calent d'un coup. Depuis le cockpit, vous entendez le pilote crier : « Kald ! AHHH ! ». Un froid insupportable vous glace alors les os, tandis que votre avion commence à perdre de l'altitude, le dernier moteur se mettant à toussoter.

En norvégien, Rolf a crié : « Froid ! AHHH ! »

Les investigateurs sont attaqués par le projecteur de brouillard. À cette distance, il inflige 1D10 points de dégâts, -3 points si les investigateurs ont revêtu leurs vêtements polaires, -4 points s'ils sont relativement protégés dans la cabine de l'avion, et -7 points si ces deux conditions sont réunies (minimum 0 point de dégâts). Rolf, dans le cockpit, a été moins chanceux – il a été littéralement congelé.

Le brise glace russe Krassine
et le campement de l'équipage





La nature étrange de cette attaque oblige les investigateurs à effectuer des tests de *Santé mentale* (perte 0/1 point). Toute personne pénétrant dans le cockpit découvre le cadavre de Rolf ; chaque investigateur qui l'aperçoit doit alors effectuer un nouveau test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3 points ou 1/1D4 s'il lui avait parlé pendant le vol).

Un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* (+10 %) permet de savoir que les inversions de températures atmosphériques de cette ampleur sont ici très rares et un test de *Sciences humaines : histoire* (-10 %) de se souvenir que l'État de l'Illinois a connu un événement similaire en 1836, que l'on a appelé le « Changement soudain ».

Le projecteur de brouillard a fait caler les moteurs de chaque aile, le dernier moteur est en train de tomber en panne, les fenêtres sont recouvertes de glace, les instruments sont bloqués et une épaisse enveloppe de glace enduit le dessous du fuselage du Tri-Moteur, l'alourdissant dangereusement. Le gardien doit maintenant faire entrer les actions des investigateurs dans le cadre de rounds de combat ; s'ils ne prennent aucune mesure significative, l'avion se crashe à la fin du quatrième round.

Lutter contre la gravité

En dépit de la gravité de la situation, les investigateurs ont un certain nombre de moyens pour arriver à se sauver.

- L'action la plus évidente est d'essayer de contrôler la descente de l'avion en effectuant un test de *Piloter* (-10 %). On ne peut tenter qu'un seul test par round de combat. Chaque réussite réduit les dégâts infligés par le crash d'une catégorie. Une réussite spéciale de ce test (ajusté par rapport au malus) permet également de conserver l'avion en l'air un round de combat supplémentaire (mais voir ci-dessous). Un résultat de 00 fait immédiatement se crasher l'avion, infligeant 4D10 points de dégâts à chaque investigateur, indépendamment de toute autre considération.
- Comme il est expliqué dans le texte lu à haute voix, les fenêtres sont recouvertes de glace. Un investigateur peut passer un round de combat à dégager les vitres à l'intérieur du cockpit, ce qui augmente légèrement la visibilité du pilote-investigateur. Cela réduit le malus du test de *Piloter* de 10 %.
- Les instruments sont gelés, mais peuvent être réparés avec un test de *Métier : électricité* et un test de *Métier : mécanique*. Un investigateur peut effectuer un test par round de combat. Un succès aux deux tests réduit le malus de *Piloter* de 10 %.
- Si les instruments sont réparés, un investigateur peut lancer un « mayday » par radio. Cela n'apportera malheureusement aucune aide au groupe.
- Lorsque l'avion commence à descendre, un test d'*Intuition* (+10 %) permet de se rendre compte que la glace recouvre bien plus que les fenêtres, ce qui le rend trop

lourd pour le moteur en train de se gripper. Ils doivent donc réduire le poids. Ouvrir la porte et jeter les quatre caisses (une par investigateur et par round de combat) conserve l'avion en l'air pendant un round de combat supplémentaire, tout comme le fait de jeter le corps du pauvre Rolf Blom. Raymond Cort ne peut pas effectuer ce test d'*Intuition*.

- Un investigateur peut sortir la tête hors de la porte et crier des instructions au pilote-investigateur, le guidant vers une zone d'atterrissage sûre grâce à la réussite d'un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) ou de *Sciences de la terre : géologie* (+10 %). L'investigateur ne peut réussir qu'une seule fois, mais il réduit les dégâts causés par le crash d'un D10. Cet investigateur est toutefois exposé au vent mordant et subit 1D4 points de dégâts par round de combat d'exposition (-3 points s'il porte des vêtements adaptés au froid).
- Un investigateur peut s'attacher à n'importe quel siège. Cela réduit le niveau des dégâts qu'il subit dans le crash d'1D10.

Quel que soit le poids perdu ou les résultats de réussite spéciale sur les tests de *Piloter*, les investigateurs ne peuvent faire gagner au Tri-Moteur que quatre rounds supplémentaires de vol.

Sauter

C'est une mauvaise idée. Il n'y a pas de parachutes à bord du Tri-Moteur et l'avion vole trop bas pour que l'on puisse, de toute façon, les utiliser.

Même si l'investigateur attend que l'avion se trouve – par exemple – à deux mètres au-dessus de la surface de la glace, il heurte encore cette dernière à 50-80 km/h sans aucune protection. Sauter à une hauteur de moins de 3 mètres inflige 4D10 points de dégâts à l'investigateur, mais un test réussi en *Athlétisme* (-10 %) peut les réduire à 2D10 points. Sauter d'une hauteur plus élevée équivaut à un suicide.

Chute de l'Oiseau en fer blanc

Au final, l'avion s'écrase. Si les investigateurs ne font rien ou ratent les tests appropriés, le crash inflige 4D10 points de dégâts à toute personne qui se trouve à bord, qui peuvent être réduits jusqu'à un minimum de 0D10 (c'est-à-dire aucun dégât) en réussissant les tests mentionnés ci-dessus.

Le crash

L'avion entre en collision avec la glace, accompagnée de toute une série de bruits assourdissants et le crissement de la torsion du métal. Il dévie de sa trajectoire pendant quelques secondes, puis s'arrête enfin. Soudain, vous entendez au loin un son encore pire – un craquement, comme une détonation – et l'avion s'incline vers la droite en commençant à s'enfoncer sous la glace brisée.

Le Tri-Moteur s'enfonce sous la glace en quatre rounds seulement. Faites un tour de table en demandant aux investigateurs ce qu'ils font pendant ce temps.

Aux premier et deuxième rounds, les investigateurs peuvent facilement sortir de l'avion.

Au troisième round, ils doivent effectuer des tests d'*Athlétisme* (+10 %) pour éviter l'eau. Un échec les plonge dans l'eau (voir ci-dessous).

Au quatrième round, ils doivent effectuer des tests d'*Athlétisme* pour se mettre en sécurité. Échouer à ce test leur inflige 1D4 points de dégâts (non réduits par les vêtements polaires), à cause du fait que l'investigateur nage en faisant du sur place.

Pour les tests d'*Athlétisme*, ajoutez un malus de -10 % pour chaque caisse de matériel que transporte l'investigateur, et un autre de -10 % pour tout corps inconscient (ou mort) qu'il essaye de porter.

Les investigateurs se trouvant dans l'eau peuvent aider leurs collègues en les agrippant et en réussissant un test d'*Athlétisme* (-10 %). Les investigateurs se trouvant sur la glace peuvent leur lancer une corde ou leur tendre quelque chose à saisir, ce qui permet d'ajouter un bonus de +10 % à leur test.

Les investigateurs peuvent jeter une caisse de matériel de l'avion en réussissant un test d'*Athlétisme* (+10 %), ou un investigateur inconscient (ou mort) en réussissant un test d'*Athlétisme* (-10 %). Les investigateurs ne peuvent lancer d'autres investigateurs que si leur Taille dépasse celle de la cible. Ajoutez +10 % si un autre investigateur est là pour essayer d'attraper « l'objet » lancé.

Échouer à ce test fait plonger la caisse ou l'investigateur dans l'eau. Les caisses flottent pendant deux rounds avant de couler. Les investigateurs qui sont inconscients flottent, tandis que les investigateurs morts coulent.

Conclusion de la Scène 1

Après que leur avion se soit écrasé dans des circonstances mystérieuses, les investigateurs sont piégés sur la glace au nord du Svalbard, avec peu d'espoir d'être sauvés.

La banquise à perte de vue

La banquise s'étend dans toutes les directions aussi loin que porte votre regard. Elle est très irrégulière, avec quelques parties plates et d'autres zones brisées par des crêtes qui se dressent tout autour et font jusqu'à 6 m de hauteur. De minces rubans d'eau libre sillonnent la glace, vous rappelant que ce qui vous soutient pourrait bien ne pas toujours supporter votre poids.

Le vent est mordant et tire sur vos vêtements au point de les déchirer, engourdissant presque instantanément toute chair exposée.

Hormis le vent, on n'entend qu'un faible grincement, parfois rompu par un craquement résonnant en écho.

Un test réussi de *Sciences de la terre : géologie* ou de *Connaissance* (-10 %) révèle que les investigateurs se trouvent maintenant sur une banquise qui peut varier en épaisseur de quelques centimètres à 4 m ou plus. Les « rubans » d'eau libre sont connus pour être des canaux qui peuvent s'ouvrir subitement avant de geler à nouveau. En général, de la glace plus épaisse se trouve le long des crêtes. Toute la plaque de glace effectue une très lente rotation au gré des courants, bien qu'elle fonde également lorsque la température s'élève.

Réussir l'un ou l'autre test accorde également un bonus de +10 % aux tests ultérieurs d'*Orientation* réalisés pour effectuer un parcours sur la banquise (voir **Scène 2a** p. 104).

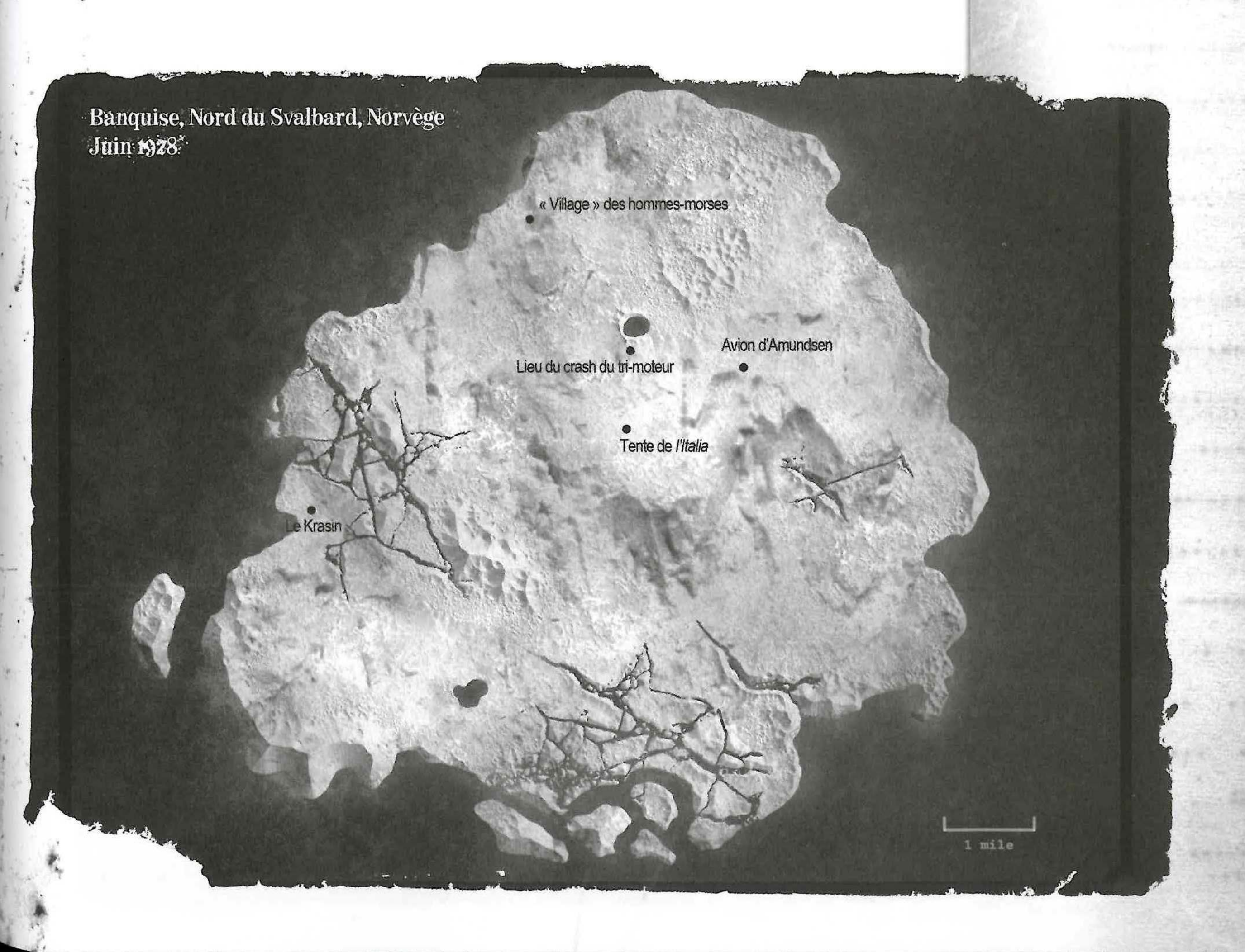
Si les investigateurs ont jeté les caisses de matériel par la porte pendant que l'avion descendait, elles et leur contenu sont intacts. Dans ce cas, les investigateurs découvrent automatiquement le revolver .32.
Les investigateurs peuvent se diriger dans trois directions. Voir la carte ci-dessous.

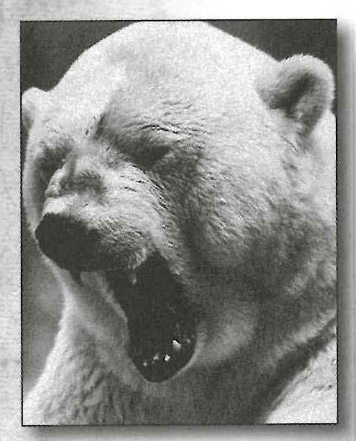
Au sud de leur position, et à proximité, se trouve l'épave de l'*Italia* qui, souligne Cort, possède une radio qu'ils pourraient réparer.
Au sud-ouest de leur position, mais à une certaine distance, se trouve le brise-glace russe *Krassine*, mais Cort s'oppose avec véhémence à l'idée d'aller dans cette direction, arguant que la glace est alors susceptible d'être particulièrement instable – un argument corroboré par un test de *Sciences de la terre : géologie* (+10 %).

Au sud-est de leur position et à quelque distance se trouve l'avion qui s'est écrasé et qui est effectivement celui de Roald Amundsen. Cort n'est pas opposé à ce que le groupe se dirige par là dans l'espoir de trouver du ravitaillement ou une radio, mais préférerait plutôt que le groupe aille rapidement rejoindre l'*Italia*.
Lorsque les investigateurs choisissent une direction, poursuivez à la **Scène 2a**.

Rester sur place

Si les investigateurs décident de rester sur place, ils se mettent en grand danger. Ils n'ont pas de refuge et, s'ils sont blessés, un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* (+10 %) leur permettra de se rendre compte que des prédateurs vont être attirés par l'odeur du sang.
Indépendamment de tout cela, à court terme, un ours polaire remonte en nageant par le trou fait par l'avion en train de couler, qui commence tout juste à être recouvert de glace, ramenant avec lui le corps d'un bébé phoque.





Ours polaire

L'ours est agressif, mais pas malveillant, il veut seulement manger. À moins qu'on le provoque, il passe les deux premiers rounds à tester les humains et à rugir d'un air menaçant. Il attaque sous trois conditions : si les investigateurs s'approchent de lui, s'ils l'attaquent avec autre chose que le pistolet lance-fusée, ou s'ils ne sont toujours pas partis au bout de deux rounds. La fourrure mouillée de l'ours ne s'enflammera pas, mais le pistolet lance-fusée l'effraie et le fera retourner par le trou d'où il est venu.
Un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* (+10 %) peut dire, en fonction de la taille de l'ours et de l'époque de l'année, qu'il s'agit probablement d'une ourse enceinte et qu'elle s'alimente en prévision de creuser une aire de mise bas. L'investigateur sait que l'ourse ne les chassera probablement pas, mais qu'en revanche elle attaquera certainement s'ils restent sur les lieux.

CON	20	Endurance	99 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	27	Puissance	99 %
TAI	27	Corpulence	99 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	23
Mouvement	16

Attaques
- Coup de pattes 25%
  Dégâts Impact
- Griffes 40%
  Dégâts 1D8 Imp
- Morsure 25%
  Dégâts 1D10 + 2

Protection : 3 points (fourrure et graisse)

Scène 2 - Trajet terrestre

Scène 2a - Dans le paradis blanc

Toutes les cinq minutes que les investigateurs passent en plein air sur la glace, ils doivent effectuer un test de CON opposé à l'intensité du froid (Très Froid) sur la Table de résistance. Le port de vêtements secs adaptés au froid permet de faire baisser l'intensité de 3 crans. Les vêtements mouillés n'offrent aucune protection.

Trajet

Le temps que le groupe passe sur la glace dépend de trois facteurs : leur point de départ, leur destination (cf. tableau ci-dessous), et leur succès ou échec à un test d'*Orientation*.

- **Test d'Orientation** ***(effectué au départ, puis chaque demi-heure)***
  Réussite spéciale : les investigateurs couvrent deux fois plus de distance ; réduisez le temps restant d'une heure
  Réussite : comme ci-dessus
  Échec : ajoutez une demi-heure au temps de trajet
  Résultat de 00 : allez à la **Scène 2b**

Scène 2b - Une mauvaise piste

Cette scène se produit dans deux circonstances :
- Les investigateurs se dirigent vers le *Krassine*
- Ils obtiennent un résultat de 00 à un test d'*Orientation*

« Un craquement soudain vous offre une seconde d'avertissement avant que la glace ne cède sous vos pieds. Toute cette zone est en réalité instable et commence à se disloquer. »

Faites un tour de table en demandant à chaque investigateur d'effectuer un test de *Volonté* (+10 %) – toute personne qui échoue tombe dans l'eau glacée.
Sortir de l'eau nécessite un test d'*Athlétisme*. Rater ce test inflige 1D4 points de dégâts (non réduits par les vêtements polaires pendant que l'investigateur nage en faisant du surplace).

Les investigateurs qui se trouvent dans l'eau peuvent aider leurs camarades en les agrippant et en effectuant un test d'*Athlétisme* (-10 %). Les investigateurs présents sur la glace peuvent leur lancer une corde ou leur tendre quelque chose qui puisse fournir une prise, ajoutant au test un bonus de +10 %.

Suites

- **Si les investigateurs se dirigent vers le *Krassine*,** cet événement se produit à plusieurs reprises. Le chemin vers le brise-glace russe est dangereux et les investigateurs feraient mieux de choisir une autre direction.

- **Si cet événement se produit à la suite d'un résultat de 00 sur un test d'*Orientation*,** ajoutez une demi-heure au temps de trajet pendant que les investigateurs contournent la banquise disloquée.

Scène 3 - L'épave de l'Italia

Après la chute de l'*Italia*, les survivants ont érigé une tente et l'ont peinte en rouge pour attirer l'attention des avions de recherche et de sauvetage. Les Mi-Go, cependant, ont utilisé leur projecteur de brouillard à longue portée pour abattre toute aide venant par les airs.

Il y a trois jours, ils ont également abattu l'avion de Roald Amundsen (voir **Scène 4**). Grâce au cerveau de ce dernier, les Mi-Go ont appris l'existence de survivants et envoyé les hommes-morses les capturer. Après une courte escarmouche, les membres d'équipage affaiblis de l'*Italia* furent obligés de se rendre et emmenés au vaisseau-laboratoire immergé.

Référez-vous à la carte de la ci-contre.

La tente rouge

Vous apercevez au loin une tente rouge. Vous avez enfin retrouvé le camp des survivants !

Parcours & temps de trajet

De l'épave du Tri-Moteur à la tente de l'Italia (Scène 3)	une demi-heure
De l'épave du Tri-Moteur à l'avion accidenté de Roald Amundsen (Scène 4)	une heure
De l'épave du Tri-Moteur au Krassine (Scène 2b)	deux heures
De l'épave du Tri-Moteur au village des hommes-morses (Scène 6)	une heure et demie
De la tente de l'Italia à l'avion d'Amundsen	une demi-heure
De la tente de l'Italia au Krassine	une heure et demie
De la tente de l'Italia au village des hommes-morses	deux heures
De l'avion d'Amundsen au Krassine	deux heures et demie
De l'avion d'Amundsen au village des hommes-morses	deux heures et demie
Du Krassine au village des hommes-morses	trois heures et demie

Ajoutez une demi-heure pour chaque investigateur mort, blessé, ou inconscient qui est transporté.



La Tente de l'Italia

3-2

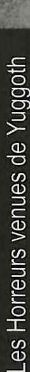
3-1

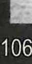
3-4

3-3

N

= 1,5 m





Cette scène est découpée en quatre zones différentes, chacune renfermant des indices.

Zone 3-1 - L'extérieur de la tente

L'extérieur de la tente

Des fragments de métal tordus jonchent le sol glacé près de la tente, probablement des morceaux de « l'Italia » qui a heurté la glace et rebondi dessus. Vous savez, par des déclarations faites à la presse par Nobile, que les survivants ont été projetés sur la glace dans l'accident avec une partie de la nacelle, tandis que les autres malheureux allaient vers leur fin.

La scène est étrangement silencieuse. Une croix inquiétante à l'armature brisée se trouve d'un côté.

L'ouverture de la tente claque librement dans la brise.

Indices

Hier tout juste, des marins du *Krassine* sont arrivés pour secourir les survivants. Ils ont trouvé des traces de sang menant au « village » des hommes-morses (voir la **Scène 6** p. 116), où ils ont été tués ou capturés.

Un test de *Trouver Objet Caché* (+10 %) permet de remarquer des traces de sang menant en direction du Nord-Ouest. Les suivre exige un test de *Pister* (+10%). Si les héros perdent les traces, un autre test de *Trouver Objet Caché* permet de les retrouver. Toute personne réussissant son test de *Pister* remarque qu'il y a en réalité deux groupes d'empreintes, certaines anciennes, d'autres beaucoup plus récentes. Les plus anciennes semblent provenir de plusieurs hommes et de quelque chose ayant de bizarres pieds en forme de palmes. Les plus récentes ont été faites par des hommes plus nombreux qui suivaient la même piste.

Zone 3-2 - La croix en bois

Une croix de fortune

L'armature de la croix est maintenue par des bouts de câbles électriques. Le message : « RIP Fabrizzio Milanesci » est écrit au crayon noir sur le métal broyé. Cela indique clairement le passage d'un membre de l'équipage.

Indices

Tandis que les membres de l'équipage italien étaient rassemblés et emmenés, le mécanicien a écrit quelques mots en ayant la certitude qu'ils allaient vers leur mort.

Un test de *Trouver Objet Caché* permet de remarquer, à la base de la croix, un message griffonné à la hâte, « e tutto », avec une flèche pointant en direction du Nord-Ouest. Un test de *Langues : italien* (+10 %) ou *Langues : latin* (-10 %) permet de savoir que cela signifie : « Et nous tous ».

La flèche indique la même direction que celle des traces de sang. Toute personne qui trouve le message les remarque automatiquement.

Zone 3-3 - Le cadavre

Un investigateur à qui rien n'échappe a pu remarquer, lorsque leur avion a survolé la

zone, une silhouette humaine allongée sur le sol à l'extérieur de la tente.

Il s'agit d'un membre de l'équipage italien qui combattit les hommes-morses lorsqu'ils essayèrent de capturer les survivants. Il fut battu à mort et déposé à environ quatre mètres au sud de la tente, partiellement caché par une petite élévation.

Les investigateurs n'ayant pas remarqué la silhouette peuvent le faire avec un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %). Toute personne déclarant expressément qu'elle avance dans cette direction la découvre automatiquement.

Un cadavre

En examinant les alentours, vous découvrez le cadavre d'un homme brun recroquevillé dans une position peu naturelle. Il porte sous son ample parka un uniforme crasseux et sa main droite serre très fort un revolver de gros calibre. Le cou du pauvre homme a presque été rompu par une large blessure de perforation.

Chaque investigateur qui aperçoit le corps doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3 points).

Le revolver que tient le malheureux est un Tempini Bodéo 1889 (1D10+1 points de dégâts). Il reste dans le barillet deux cartouches qui n'ont pas été tirées mais on ne pourra trouver aucune munition supplémentaire.

Indices

Un investigateur peut essayer de déterminer, avec un test de *Premiers soins* (-10 %) ou de *Médecine* (+10 %), les circonstances dans lesquelles cet homme est mort. Une réussite lui apprend qu'il a été roué de coups, davantage comme s'il avait participé à un match de boxe que s'il avait été frappé avec un instrument en métal ou en bois. La cause probable de son décès est cependant une grande blessure donnée au cou par un coup de corne. L'investigateur peut également en conclure que le membre d'équipage est mort il y a environ trois jours.

Quiconque aperçoit la blessure (une longue perforation lisse) peut effectuer un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* pour l'identifier comme ressemblant à celle que pourrait lui infliger une défense de morse, mais sait en même temps que les morses ne sont pas particulièrement connus pour attaquer les humains.

Zone 3-4 - La Tenda Rossa

***NdT** : Ce titre fait référence au film soviético-italien réalisé en 1969 par Kalatozov, qui évoque précisément le sauvetage de Nobile et des membres de l'Italia en 1928*

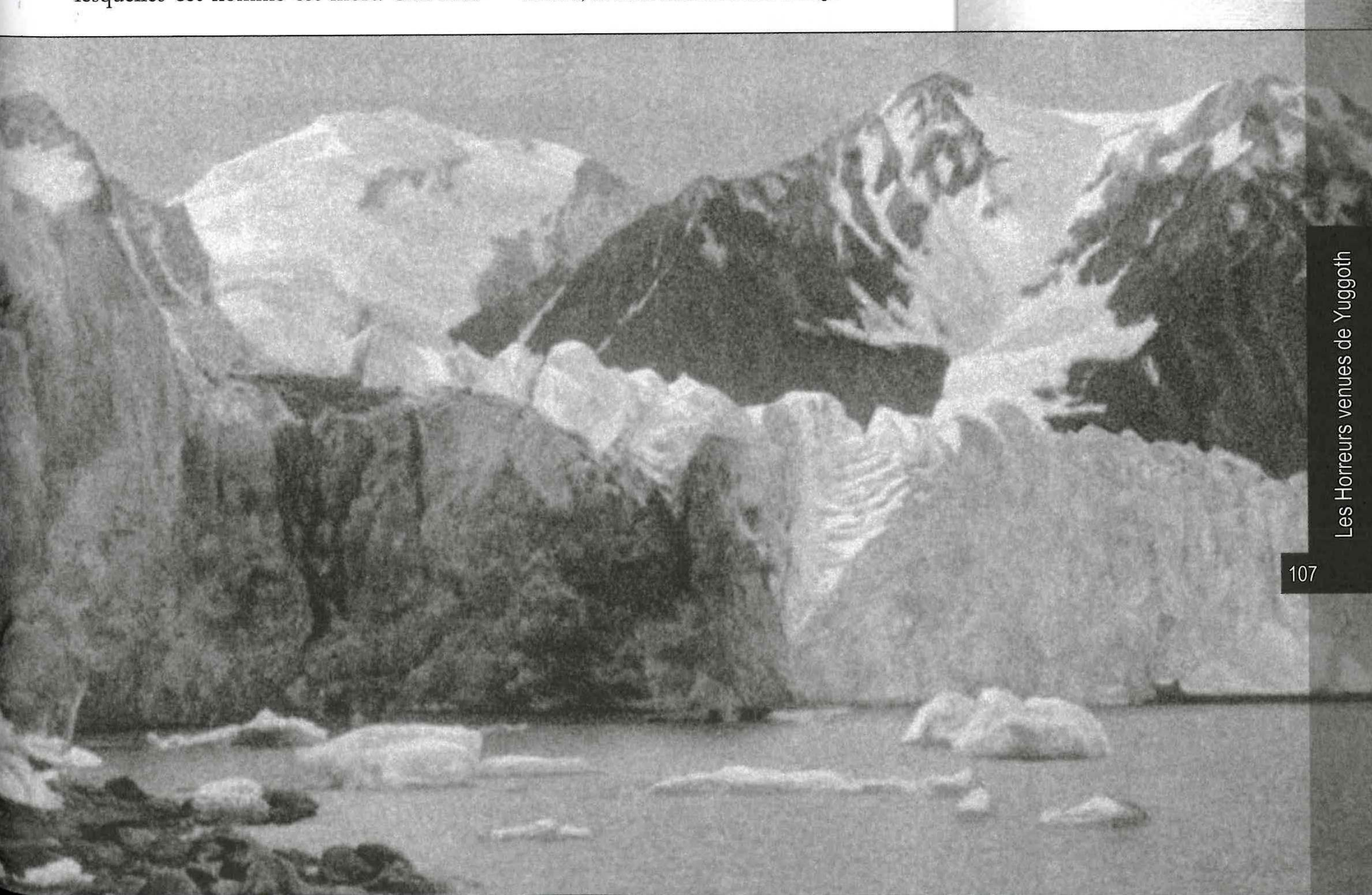
L'intérieur de la tente rouge

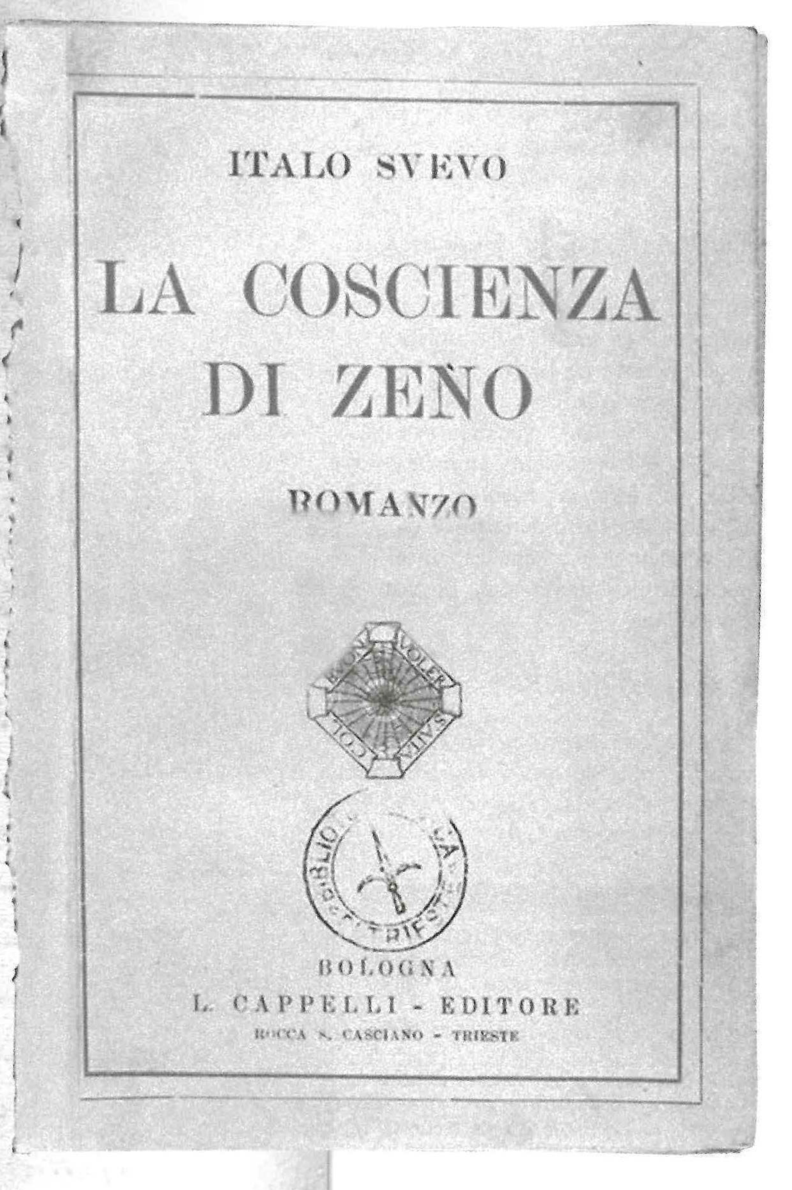
La tente est aussi en désordre et malodorante que ce à quoi l'on peut s'attendre d'un abri solitaire où au moins cinq hommes ont été à l'étroit pendant plusieurs semaines.

Étrangement cependant, on n'aperçoit ces hommes nulle part.

Il y a plusieurs bouts de papier, un empilement de boîtes de conserve, une radio à moitié fracassée, et quelques lambeaux de bâche ouatée. À l'intérieur de la tente, sont écrits en caractères gras, les mots : « Go Torino ! »

Le rabat de la tente n'était pas hermétiquement fermé et tout, à l'intérieur, est revêtu d'une fine couche de neige.




ITALO SVEVO

LA COSCIENZA DI ZENO

ROMANZO

BOLOGNA
L. CAPPELLI - EDITORE
ROCCA S. CASCIANO - TRIESTE

Se trouver dans la tente offre une protection contre l'exposition aux éléments (voir **Scène 2a** p. 104).

Un test de *Langues : italien* (+10 %) ou de *Langues : latin* (-10 %) permet de traduire les différents messages en italien.

Les mots en caractères gras sur la tente (« Go Torino ! ») font référence au championnat de football italien de Série A joué en mai 1928, que Turin a remporté. Les membres de l'équipage ont suivi les matchs sur leur radio. Un test de *Sciences humaines : histoire* (+10 %) permet de saisir la référence. Cette information n'a aucune incidence sur l'enquête, elle n'est ici que pour ajouter de la couleur au récit.

La radio fonctionne encore. La mettre en marche, cependant, et enfiler (ou partager) le casque déclenche la lecture du texte suivant :

Uniquement des parasites

La radio se met à hurler comme un chat qui serait en train de se noyer. S'il s'agit de parasites, cela ne ressemble en rien à ce que vous avez déjà entendu.

Un test d'*Écouter* permet d'entendre, sous les étranges parasites, un bourdonnement rythmé. Les séquences du bourdonnement durent quelques secondes, puis recommencent. Un test d'*Intuition* (+10 %) permet de réaliser qu'il s'agit d'une sorte de transmission.

Depuis qu'ils ont abattu le Tri-Moteur des investigateurs, les Mi-Go ont saturé la région de fréquences de brouillage. Les investigateurs ont l'occasion de désactiver ce brouillage à la **Scène 6** (voir p. 116).

Indices

Les bouts de papier sont les pages arrachées d'un roman, *La coscienza di Zeno* (*La*

conscience de Zeno) [***NdT** : Roman d'Italo Svevo, paru en 1923, dans lequel le héros revient sur sa vie en envisageant une psychanalyse*]. Sur ces pages sont écrites des messages personnels de l'équipage – en italien, naturellement – à l'attention de leurs proches, principalement constitués de : « S'il te plaît, élève bien nos enfants », ou « Je serai avec toi bientôt ». L'un d'eux cependant, fut écrit par le mécanicien, et déclare :

Un indice

« Dieu m'est témoin que ce ne fut pas une défaillance de « l'Italia ». L'air autour de nous s'est transformé en glace et, alourdis par son poids, nous nous sommes écrasés. Le Général, le diable l'emporte, nous a emmenés trop près de son lieu secret. Je le jure, ce ne fut pas « l'Italia » qui nous a fait défaut. »



Un test de *Trouver Objet Caché* (+10 %) permet de découvrir, dans un coin de la tente, une casquette de marin noire arborant une broderie à l'effigie de la faucille et du marteau de la Russie soviétique, partiellement dissimulée par la bâche et saupoudrée de neige. Elle s'envola de la tête d'un marin du *Krassine*, qui ne parvint pas à la retrouver.

Les investigateurs pourraient en conclure que les aéronautes italiens ont déjà été secourus par les Russes, mais un test d'*Intuition* (ou Cort) leur indiquera deux choses : d'abord, que la casquette porte de la neige et qu'elle se trouve donc ici depuis au moins hier (date des dernières chutes de neige) ; deuxièmement, que ce matin, avant le départ des investigateurs, le *Krassine* n'avait émis aucune annonce au sujet du sauvetage des survivants. Les Russes n'ont pas les aéronautes, mais étaient ici récemment.

De même, les investigateurs peuvent supposer que les Russes ont marché jusqu'ici depuis leur navire. Ce n'est pas vrai ; le *Krassine* possède à bord un petit avion qui a déposé les marins. Il n'est pas censé revenir, à moins qu'on lui fasse signe. Cort devrait savoir que le brise-glace possède cette capacité.

Conclusion de la Scène 3

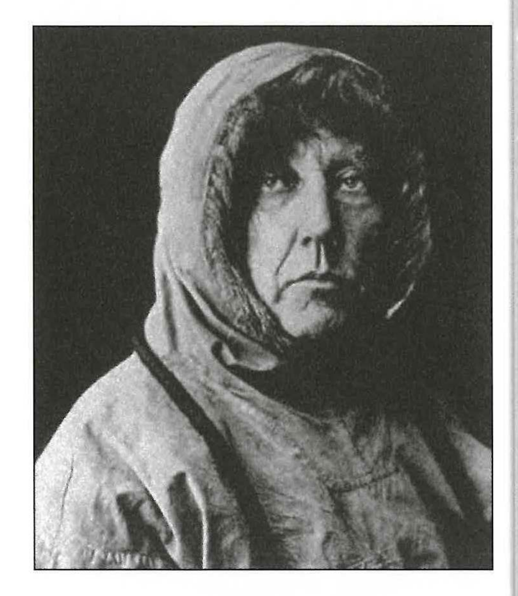
À la fin de cette scène, les investigateurs ont, à tout le moins, réussi à atteindre un endroit leur permettant de se mettre à l'abri du froid. Ils devraient avoir quelque idée du fait que les aéronautes italiens ont été emmenés par quelqu'un en direction du Nord-Ouest, mais probablement pas par les Russes, dont le navire se trouve en direction du Sud-Ouest. Ils peuvent même avoir une idée sur le fait que quelque chose d'inhabituel a attaqué les aéronautes.

Lorsque les investigateurs quittent l'endroit, revenez à la **Scène 2a** (voir p. 104).

Scène 4 : L'avion d'Amundsen

Dans l'Histoire réelle, Roald Amundsen a voulu venir secourir son vieux compagnon Nobile, mais a disparu sur sa route vers l'archipel du Svalbard. Cette aventure prend quelque liberté avec les faits. Ici, l'explorateur norvégien est arrivé à Longyearbyen, mais a disparu sur la glace. Il y a trois jours, l'avion d'Amundsen a été abattu par le projecteur de brouillard à longue portée. Troublés par l'intérêt que la zone autour du vaisseau-laboratoire immergé prenait, les Mi-Go sont venus jeter un coup d'œil et l'ont retrouvé blessé, mais en vie. Ils récupérèrent son cerveau et l'interrogèrent, voulant comprendre pourquoi il y avait autant de mouvement dans la zone.

Lorsque les investigateurs s'approchent du lieu du crash, reportez-vous à la carte page suivante.



Road Amundsen

L'avion d'Amundsen

Cet hydravion semble avoir connu une descente difficile. Les lames de métal du flotteur se sont arrachées sous l'impact et de profondes traces ornent l'endroit où il a dérapé avant de piquer brusquement dans une crête faisant 2,50 m de haut.

Il semble que le pilote ait traversé la vitre avant lorsque l'avion frappe le sol. Même de là où vous vous trouvez, vous pouvez vous rendre compte qu'il n'a pas survécu à l'expérience – son corps dépasse partiellement de la fenêtre brisée.

Le côté droit de l'avion s'est déchiré.

L'avion d'Amundsen

4-1

4-2

= 1,5m





L'avion d'Amundsen à son camp de base

L'avion d'Amundsen était un hydravion français de type Latham 47. Il est divisé en deux zones : la cabine et le cockpit.

Zone 4-1 - Cabine

Le cadavre dans la cabine

Le corps d'un homme d'une cinquantaine d'années est affalé à l'intérieur de la cabine, le sommet de sa tête cisaillé. Sa boîte crânienne vide vous contemple d'un regard impassible.

Ce corps est celui de Roald Amundsen. Quiconque voit ce cadavre doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D4+1 points). En dépit du fuselage déchiré, les investigateurs peuvent s'abriter ici des éléments.

Indices

Un test de *Métier : mécanique* permet de remarquer que la déchirure sur le côté ne suit pas le joint de fuselage de l'avion, là où l'on pourrait s'attendre à constater les dégâts du crash. En fait, la façon dont le métal se détache est comme s'il avait été déchiré de l'extérieur.

Un test de *Médecine* (+10 %) permet de se rendre compte que le sommet du crâne d'Amundsen n'a pas été enlevé par la puissance du crash. En dehors de la blessure, le crâne est en effet parfaitement intact et les bords où le traumatisme s'est produit sont lisses. Cela ressemble à de la chirurgie. Le corps se trouve ici depuis environ trois jours.

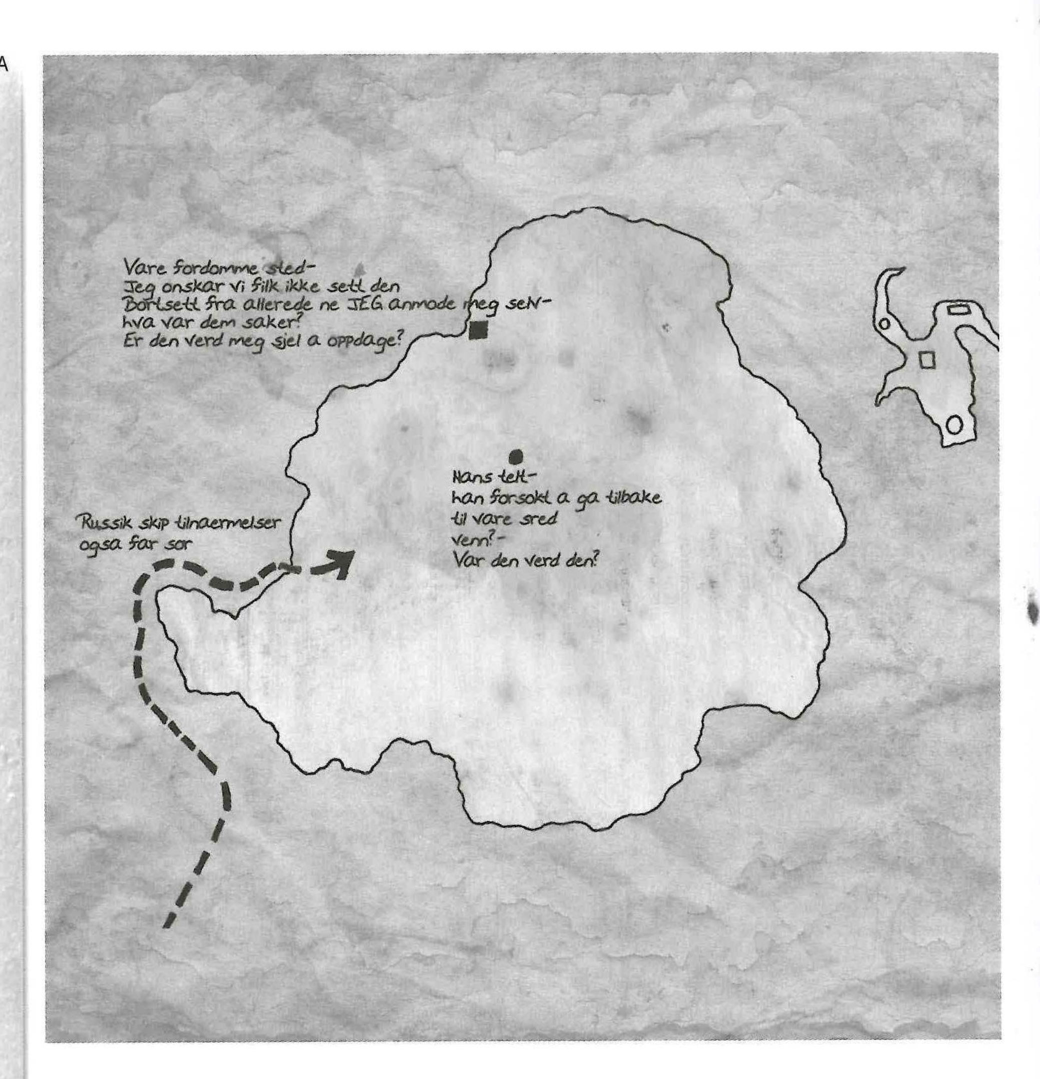
Si un investigateur fouille le corps d'Amundsen, demandez-lui d'effectuer un nouveau test de *Santé Mentale* (perte 0/1 point) ; il trouve, à cette occasion, un morceau de papier annoté avec des crayons de couleur. Donnez aux investigateurs le **Document A** (page suivante).

Amundsen a dessiné dans son bloc-notes ce croquis, tout en se préparant pour sa tentative de sauvetage manquée. Il est rédigé en Norvégien. Le fil de sa pensée est difficile à suivre, car ce sont des réflexions personnelles et non un document mis au propre ; un test de *Langues :*



Un Hydravion Latham 47 en vol

Document Yuggoth A



norvégien (-10 %) est donc nécessaire pour qu'un locuteur non natif puisse les comprendre.

- ***(Près de la ligne pointillée)*** *Un navire russe s'approche très loin au Sud.*
- ***(Près du point rouge)*** *Sa tente – il a essayé de revenir à l'endroit où nous nous trouvons. Mon ami, cela en valait-il la peine ?*
- ***(Près du carré noir)*** *Notre foutu endroit – je souhaiterais que nous ne l'eussions jamais aperçu. Mais encore maintenant, je me demande ce qu'étaient ces choses ? Le savoir vaut-il la perte de mon âme ?*

Le dessin étrange situé dans le coin supérieur droit du croquis n'a pas de signification immédiate. Il s'agit, cependant, du croquis d'Amundsen du vaisseau-laboratoire Mi-Go tel que lui et Nobile l'ont vu la première fois.

Zone 4-2 - Le cockpit

L'intérieur du cockpit

Le cockpit a été froissé par l'impact et il est évident que rien ici ne pourra plus jamais fonctionner. Le torse du pilote sort toujours par la fenêtre avant, son corps tordu dans un angle anormal. Il est probablement mort sur le coup.

Un sac à dos resté intact est attaché à l'arrière de chacun des sièges, du pilote et du copilote.

Le pilote mort est sans nul doute décédé de manière naturelle et, après ce que les investigateurs ont vu jusqu'à présent, cela ne devrait pas trop les perturber.

Les sacs à dos contiennent un équipement de survie similaire à celui qui était rangé dans la caisse « Équipement » dans le Tri-Moteur des investigateurs, comprenant un deuxième pistolet lance-fusée et six fusées. L'équipement d'Amundsen est cependant de meilleure qualité et donne un bonus de +20 % aux tests d'*Orientation* (qui ne se cumule pas avec celui de l'équipement du Tri-Moteur).

Chaque sac à dos contient également un ensemble de vêtements secs adaptés au froid et une tente individuelle, chacune permettant d'abriter des éléments extérieurs jusqu'à deux personnes (de manière inconfortable).

Indices

Un test de *Métier : électricité* (-10 %) appliqué aux commandes permet de se rendre compte qu'elles sont gelées au-delà de ce que pourraient infliger les éléments seuls. Elles sont exactement comme celles du Tri-Moteur avant qu'il n'entame sa chute.

Conclusion de la Scène 4

À la fin de cette scène, les investigateurs savent, de manière définitive, qu'il se passe quelque chose d'inhabituel. Ils devraient éga-

lement avoir compris qu'Amundsen et Nobile partageaient un secret sur quelque chose qui se trouve au nord du Svalbard. Enfin, ils sont en possession d'une carte approximative montrant la position relative de la tente des survivants et l'emplacement du mystère.

Lorsque les investigateurs repartent, retournez à la **Scène 2a**.

Scène 5 Complètement perdus

Le gardien ne déclenchera cette rencontre que si les investigateurs sont irrémédiablement perdus ou ignorent tout de ce qu'il leur faut faire ensuite. Elle implique probablement un combat, même si des investigateurs habiles seront capables de l'éviter.

Trois hommes-morses parcourant le dessus et le dessous de la banquise à la recherche de nourriture ont déniché un chabot nain. Ils ont décidé de le manger derrière une petite crête lorsque les investigateurs tombent sur eux. Le succès ou l'échec des tests d'*Écouter* détermine la distance à laquelle cette rencontre débute (mesurée à partir de l'investigateur le plus proche jusqu'à l'homme-morse le plus proche). Les hommes-morses sont distraits et n'effectuent pas de tests d'*Écouter*.

- Premièrement, test d'*Écouter* (-10 %) ; 15 mètres
- Deuxièmement, test d'*Écouter* (+10 %) ; 10 mètres
- Si aucun test ne réussit ; 5 mètres

- **Si un investigateur réussit un test d'*Écouter* :** *Tu entends un grognement, puis ce qui ressemble à un gargouillis. C'est venu de votre gauche, derrière une petite crête. Un son qui peut être, soit un rire, soit un bruit animal, « Aaaaab-aa-aa-aaab », répond à la première voix.*
- **Si les investigateurs ratent leur test d'*Écouter*,** la rencontre débute lorsqu'un homme-morse se balade sur la crête pour cracher quelques arêtes.

Des hommes-morses !

Une grande silhouette gauche pénètre, à pas lourd, dans votre champ de vision. Se tenant debout comme un homme, cette bête a une peau brune luisante qui pend de sa masse comme des sacs de graisse. La tête moustachue et le cou de la créature s'inclinent depuis un dos voûté, avec un visage ressemblant à celui d'un morse – pourvu de redoutables défenses – et des yeux bleus écartés.

La misérable créature respire avec bruit et balance ses membres courts en déplaçant sa masse. Chaque pas envoie des ondulations à travers tout son corps boursouflé.

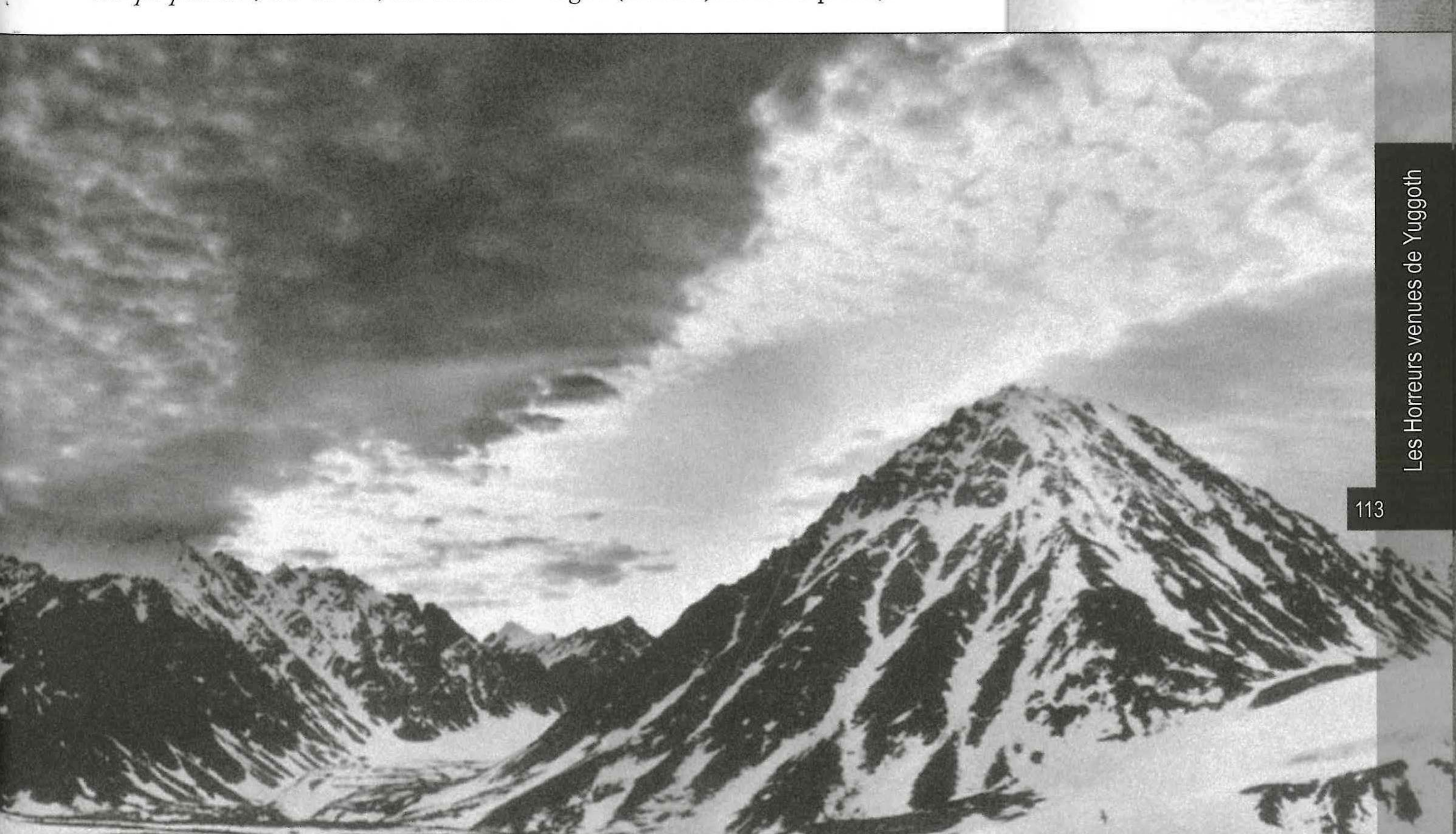
Voir un homme-morse nécessite d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D6 points).

Que faire ?

Si les investigateurs ont raté leurs tests d'*Écouter*, les hommes-morses sont informés de leur présence et les attaquent. Deux d'entre eux utilisent des attaques de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)* pour assommer les investigateurs, tandis que le troisième lance un rugissement menaçant en direction d'un investigateur précis. Cette attaque fonctionne comme le sort *Instiller la peur*. Il rejoint ensuite ses compagnons dans les attaques de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*.

Après la mort d'un premier homme-morse, les deux autres commencent à attaquer avec leurs défenses, jusqu'à la reddition des investigateurs ou leur propre défaite.

Tous les survivants sont emmenés au « village » (**Scène 6, Zone 6-3** p. 120).





- **Si les investigateurs réussissent leur test d'*Écouter*,** ils ont le luxe de pouvoir choisir.
- **S'ils font confiance à leur discrétion,** ils peuvent essayer une combinaison (+10 %) de tests de *Se cacher* et de *Discrétion* pour arriver à suivre à la trace les hommes-morses. Ils obtiennent ce bonus parce que les hommes-morses viennent juste de manger et sont légèrement somnolents.

  À moins qu'ils transportent des compagnons blessés, les investigateurs peuvent sans aucun doute distancer les hommes-morses si cela s'avère nécessaire.

  Tenter une prise de contact pacifique avec les hommes-morses est une tactique inhabituelle, mais qui peut se révéler efficace. D'abord un peu perplexes et très méfiants, ils escortent finalement les investigateurs vers leur « village », ce qui conduit le groupe à la **Zone 6-3**.
- **Si les investigateurs s'emploient à vaincre ces créatures,** ils peuvent bénéficier de la surprise au premier tour de combat.
- **Si les investigateurs parviennent à tuer un ou plusieurs hommes-morses,** vous pouvez les récompenser d'1D6 points de Santé Mentale.

Indices

Il est difficile de distinguer un monstre d'un autre et un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) permet de se rendre compte que ces créatures sont des répliques exactes les unes des autres, jusqu'à la disposition des moustaches, la longueur de leurs défenses et la largeur de leurs nageoires. Un test de *Médecine* permet de supposer que ce sont peut-être des triplés. Le même test permet de conclure qu'ils sont tous mâles.

Un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* (+20 %) détecte que ces créatures ressemblent à des morses natifs de cette région, mais avec une musculature et une structure osseuse totalement différente. Il est impensable que ces créatures aient jamais évolué à partir de souches morses.

Enfin, l'un des hommes-morses porte une petite tige de métal noir, d'environ 30 cm de long, recouverte de fils et de bosses verruqueuses. Une des extrémités de la tige est en forme de cloche cannelée, l'autre est évidée, la faisant légèrement ressembler à une petite trompette. L'extrémité cannelée bourdonne lorsqu'on la pointe vers le Nord-Ouest. Cet appareil s'apparente à une boussole, sauf qu'il indique la direction du vaisseau-laboratoire immergé. Un investigateur ayant déjà entendu l'étrange bourdonnement parasite au cours de la **Scène 3** (voir p. 104) réalise que celui-ci semble assez similaire.

Mais cet appareil est encore d'un autre usage. Toute personne qui insère un doigt ou un appendice dans l'extrémité creuse perd automatiquement un Point de magie, mais sa vision se modifie en une vue d'ensemble de son environnement, centrée sur un rayon de 10 mètres autour de lui. En dépensant un deuxième point de magie, l'utilisateur peut effectuer un zoom arrière pour apercevoir tout ce qui l'entoure dans un rayon de 100 mètres, et ainsi de suite, chaque zoom x10 coûtant un point de magie supplémentaire.

Utiliser cette deuxième fonction de l'appareil oblige à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D2 points).

Utilisation de la boussole extraterrestre

En dépensant des points de magie et de Santé Mentale, les investigateurs peuvent éventuellement avoir une vue d'ensemble de l'intégralité de la banquise, y compris toutes les scènes répertoriées, à l'exception de la **Scène 7**.

Paraphrasez les descriptions en vue d'ensemble de toutes les zones basées sur le texte lu à voix haute proposé.

Utiliser l'appareil pour observer le camp des survivants (**Scène 3** voir p. 104) à x100 ou moins permet automatiquement de remarquer le corps du membre d'équipage décédé. De même, l'utiliser pour observer la zone à proximité du *Krassine* (**Scène 2b** voir p. 104) à x100 ou plus permet de se rendre compte que la banquise environnante est criblée de canaux (fissures) et est probablement très dangereuse. Ce que confirme un test de *Sciences de la terre : géologie* (+10 %).

Enfin, la direction indiquée par le bourdonnement suit à peu près la même direction que les traces de sang et la mention « e tutto » de la **Scène 3** (voir p. 104) – vers le vaisseau-laboratoire Mi-Go.

L'appareil-boussole ne fonctionne qu'en plein air – il est inutilisable à l'intérieur d'un véhicule ou d'un bâtiment, une telle tentative consommant malgré tout des points de magie.

Conclusion de la Scène 5

À la fin de cette scène, les investigateurs ont les moyens de localiser le vaisseau-laboratoire immergé. Ils peuvent même se trouver sur le chemin du « village » des hommes-morses (**Scène 6**), soit parce qu'ils sont prisonniers, soit après avoir utilisé l'appareil-boussole Mi-Go.

Cette scène peut également avoir apporté la première preuve concrète sur le fait que des forces d'un autre monde étaient à l'œuvre.

Si les investigateurs sont toujours libres, lorsqu'ils souhaitent poursuivre, revenez à la **Scène 2a**.

Hommes-Morses (3)

CON	14	Endurance	70 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Mouvement	6

Attaques

- Défenses 35%
  Dégâts 1D6 + Imp
- Lutte 35%
  Dégâts spéciaux

Protection : 1 point (fourrure et graisse)



Scène 6
Le village sous la glace

Reportez-vous à la carte ci-contre. Depuis la surface, le « village » des hommes-morses semble n'être rien de plus que plusieurs trous arrondis dans la glace. En réalité, ce sont des entrées.

Le vrai village est une série de modules organiques semi-transparents en forme de bulles, situées sur la face inférieure de la banquise, reliés par un réseau d'artères. Vu du dessous, cela ressemble à un croisement entre un groupe d'œufs de grenouilles et un réseau neural.

Les Mi-Go cultivent cette substance dans leur vaisseau-laboratoire et la laissent se détériorer lorsqu'ils n'en ont plus besoin. En comptant les trois hommes-morses de la **Scène 5**, il y a dix hommes-morses clonés actuellement actifs. Les sept qui restent se trouvent ici, au « village ». Comme ceux de la **Scène 5** (voir p. 113), ces hommes-morses sont en tous points identiques.

Toutefois, la première chose que les investigateurs aperçoivent de cette zone est le projecteur de brouillard à longue portée.

La zone vue de loin

Un monticule à parois lisses dépasse à distance de la glace. Vous apercevez une sorte de masse tordue à son sommet – à cette distance, elle défie toute explication.

La zone vue de près

Le monticule domine un champ de glace particulièrement plat. Six trous, suffisamment larges pour avaler une grosse voiture, sont éparpillés un peu partout.

La masse que vous avez repérée au sommet du monticule ressemble à la trompette d'un fou, conçue pour être jouée simultanément par trois instrumentistes. Des tuyaux courbes faits dans un matériau gris terne et deux autres plus grands – peut-être de quelques dizaines de centimètres de diamètre – sortent de ce qui pourrait être un avant et un arrière. L'appareil – si toutefois on peut l'appeler ainsi – est d'assez grande dimension et semble être monté sur une sorte de plate-forme.

Atteindre la plate-forme nécessite d'escalader le monticule, qui fait environ 6 m de haut.

Deux formes humanoïdes ventrues se trouvent près du centre du champ de glace. À cette distance, leurs formes sont indistinctes, mais sans nul doute bizarres.

Un test de *Sciences de la terre : géologie* (+20 %) permet de savoir que le monticule n'est pas une formation naturelle.

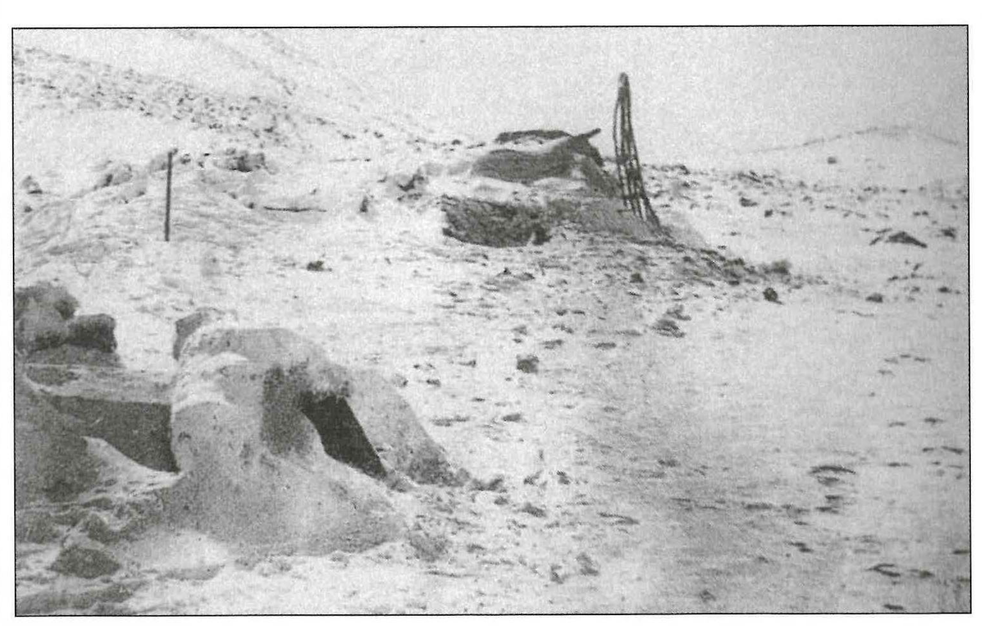
- **Si les investigateurs ont déjà rencontré des hommes-morses,** ils peuvent les identifier comme tels. Sinon, reportez-vous à la **Scène 5** (voir p. 113) et lisez à haute voix le texte décrivant ces créatures ; lorsqu'ils pourront les voir entièrement (moment que le gardien déterminera), les investigateurs devront effectuer des tests de *Santé Mentale* (perte 0/1D6 points).

- **Si les investigateurs ont suivi les trois hommes-morses** depuis la **Scène 5** jusqu'au « village », les créatures parlent brièvement avec les deux autres qui se trouvent à l'extérieur avant de descendre (sans plonger) dans un trou.

- **Si les investigateurs ont été capturés**, ils sont directement emmenés dans la **Zone 6-3** (voir p. 120).

- **Si les investigateurs étaient en train de suivre des traces de sang** depuis la **Scène 3** (voir p. 104), elles les conduisent à l'un des trous avant de disparaître (absorbées par la membrane du « village »).

Il dépend en grande partie des investigateurs de choisir la manière dont ils se rapprochent de cette zone. Parmi les options possibles, ils peuvent se faufiler dans un trou, escalader le monticule (là encore, peut-être de manière discrète), ou attaquer les hommes-morses.





B C D
6-2
A E
F
6-1
= 1,5 m
N

Hommes-Morses (2-10)

CON	14	Endurance	70 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Mouvement	6

Compétences

Athlétisme 40 %

Attaques

- Défenses 35%
  Dégâts 1D6 + Imp
- Lutte 35%
  Dégâts spéciaux

Protection : 1 points (fourrure et graisse) ; 3 points contre le projecteur de brouillard

Fouiner

Les hommes-morses ont une méchante vue, mais une audition convenable. Les investigateurs peuvent effectuer des tests de *Discrétion* pour éviter d'être détectés, mais n'ont pas à s'encombrer de tests de *Se cacher* tant qu'ils prennent un minimum de précautions (ce que le gardien déterminera).

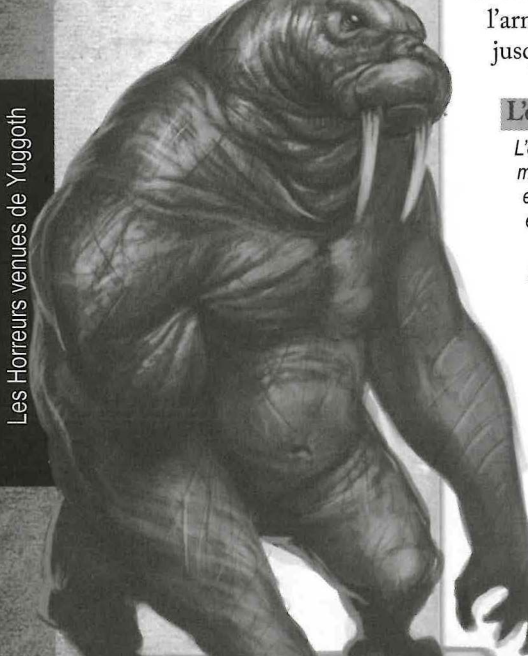
Se faire repérer

Si les deux hommes-morses prennent conscience de la présence des investigateurs, ils mugissent pour déclencher l'alarme. Chaque round qui suit, 1D2 hommes-morses émergent d'un trou, jusqu'à un total de sept (ou dix, si les investigateurs ont suivi jusqu'ici les trois de la **Scène 5**).
En combat, ces hommes-morses tentent de saisir les investigateurs pour les soumettre par la force (comme ceux de la **Scène 5**).

Cependant, s'ils sont réduits à 7 pv ou moins, ils commencent à utiliser leurs défenses. Comme indiqué auparavant, les investigateurs capturés sont emmenés dans la **Zone 6-3** (voir p. 120).

Zone 6-1 : Le projecteur de brouillard

Escalader le monticule n'est pas une chose facile – il est constitué d'une glace très dure. Les investigateurs espérant grimper à son sommet doivent effectuer un test d'*Athlétisme* (-10 %). Une réussite spéciale signifie que l'investigateur parvient à grimper en un seul round de combat (si une telle notation du temps est nécessaire), et un résultat de 00 signifie qu'il a glissé et est tombé à mi-hauteur, subissant 1D2 points de dégâts.
Les hommes-morses viennent rarement ici et n'ont aucune idée de la manière d'utiliser l'arme. Les Mi-Go volent généralement jusqu'ici pour tirer avec elle.



L'engin au sommet du monticule

L'étrange appareil est fixé sur une plate-forme formée d'anneaux concentriques. Près de l'une de ses extrémités allongées se trouve un amas de tuyaux et de protubérances en forme de baguettes.

L'appareil entier dégage un froid mordant.

Il s'agit d'un projecteur de brouillard à longue portée. Un test de *Mythe de Cthulhu* permet à ce moment d'identifier deux choses : tout d'abord, l'arme elle-même ; ensuite, le fait que seuls les Mi-Go de Yuggoth utilisent de tels appareils.

Utiliser le projecteur

Les « protubérances en forme de baguettes » sont des leviers permettant de faire fonctionner cette arme. Certains la font pivoter le long des anneaux de la plate-forme, d'autres augmentent ou diminuent sa portée, tandis que le dernier déclenche le tir.
Viser avec le projecteur de brouillard à longue portée requiert un test de *Conduite* (-10 %), mais tirer avec exige un test d'*Intuition* (ses commandes sont contextuelles plutôt que fixes – un levier peut avoir une action différente selon sa position).
Un investigateur peut effectuer des tests de *Sciences formelles : physique* (-10 %) afin d'ajouter +10 % à son test de *Conduite* ou d'*Intuition* pour actionner le projecteur de brouillard à longue portée.

Le premier tir

De l'intérieur de l'appareil, un bruit de quelque chose qui se mélange surgit, suivi d'un gémissement aigu. Soudain, un nuage massif d'air glacial sort en vomissant de l'extrémité de l'appareil. Des cristaux d'air se forment sur son parcours, puis retombent au sol. La masse nuageuse parcourt une distance considérable avant de finalement s'estomper.

Un test d'*Intuition* (+10 %) permet de se rendre compte que c'est cela qui a abattu le Tri-Moteur.
À courte portée, l'arme infligera 3D10 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans le jet qui fait 6 m de large. On peut tirer huit fois avec l'arme avant de devoir la recharger (ce qui prend 15 heures).

Se faire repérer

Indépendamment de la discrétion des investigateurs, tirer avec le projecteur de brouillard attire l'attention des hommes-morses. Conformément à ce qui précède, ils mugissent pour appeler des renforts, puis chargent le monticule. Les hommes-morses sont cependant des créatures lourdes et maladroites, et le gardien doit partir du principe qu'il leur faut trois rounds de combat pour atteindre la base du monticule (endroit où le projecteur de brouillard ne peut pas tirer).
À ce moment, les hommes-morses ont à gravir le monticule pour atteindre les investigateurs en train de tirer sur eux (ce qui explique pourquoi leurs statistiques incluent une compétence en *Athlétisme*). Ils utilisent les mêmes règles d'escalade que les investigateurs, y compris en cas de réussite spéciale ou de résultat de 00.
Tout homme-morse qui parvient à se hisser sur la plate-forme ne prendra pas la peine d'essayer d'agripper un investigateur. Il utilisera immédiatement ses défenses.
Lorsque d'autres hommes-morses émergent des trous, le gardien doit déclarer que chacun d'entre eux arrivera à la base du monticule en 1D4 rounds.

Sentiment de satisfaction

L'utilisation du projecteur de brouillard à longue portée apporte une satisfaction viscérale. Après que les investigateurs aient

utilisé l'arme pour tuer un homme-morse, ils ajoutent tous 1D4 points à leur score actuel de Santé Mentale (récompense unique).

Zone 6-2 - Trous

Les hommes-morses et les Mi-Go passent par ces trous (indiqués de A à F) pour pénétrer dans le « village » proprement dit. Une fois sous la glace, les investigateurs sont à l'abri des éléments.

Regarder dans un trou

Le trou a été creusé dans la glace à la façon d'un puits de mine. Il dispose d'une pente raide qui descend dans une cavité monstrueuse. Une bulle charnue semi-transparente s'accroche sous la glace comme une sangsue. Vous ne savez pas si elle est vivante ou simplement sculptée dans une matière organique, mais elle est tout à fait répugnante.

À une extrémité de cette chose-bulle se trouve l'ouverture d'un tunnel qui court sous la glace. La matière dans laquelle est faite ce tunnel ressemble quelque peu à du tissu musculaire.

Voir la membrane du « village » oblige les investigateurs à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D6 points).

La membrane est solide et capable de subir quelques dégâts. Chaque section donnée possède 30 pv et réduit de 5 points les dégâts causés par les armes qui n'empalent pas.

Si les investigateurs ont vu les hommes-morses entrer ou sortir par les trous, ils devraient avoir une bonne idée du fait que la membrane du « village » pourra supporter leur poids.

L'air à l'intérieur du module sent légèrement la bile et sa surface est spongieuse, mais stable. Les modules sont développés pour pouvoir loger les hommes-morses (TAI moyenne de 16), la plupart des investigateurs devraient donc avoir suffisamment de place pour passer en file indienne.

À l'intérieur du module

À travers la membrane-bulle qui palpite, vous contemplez l'austère grandeur de l'océan Arctique de la manière dont ses habitants peuvent le voir. Coloré, dans des tons blancs, bleus et gris, c'est une vision belle et terrifiante à la fois.

Vous voyez plusieurs autres bulles qui s'accrochent au fond de la glace, dont une partie seulement remonte à la surface. Chacune est reliée aux autres par un tube fait de tissu veiné. Un tube particulièrement épais s'enfonce dans les profondeurs de l'océan, tel la chaîne de l'ancre d'un navire.

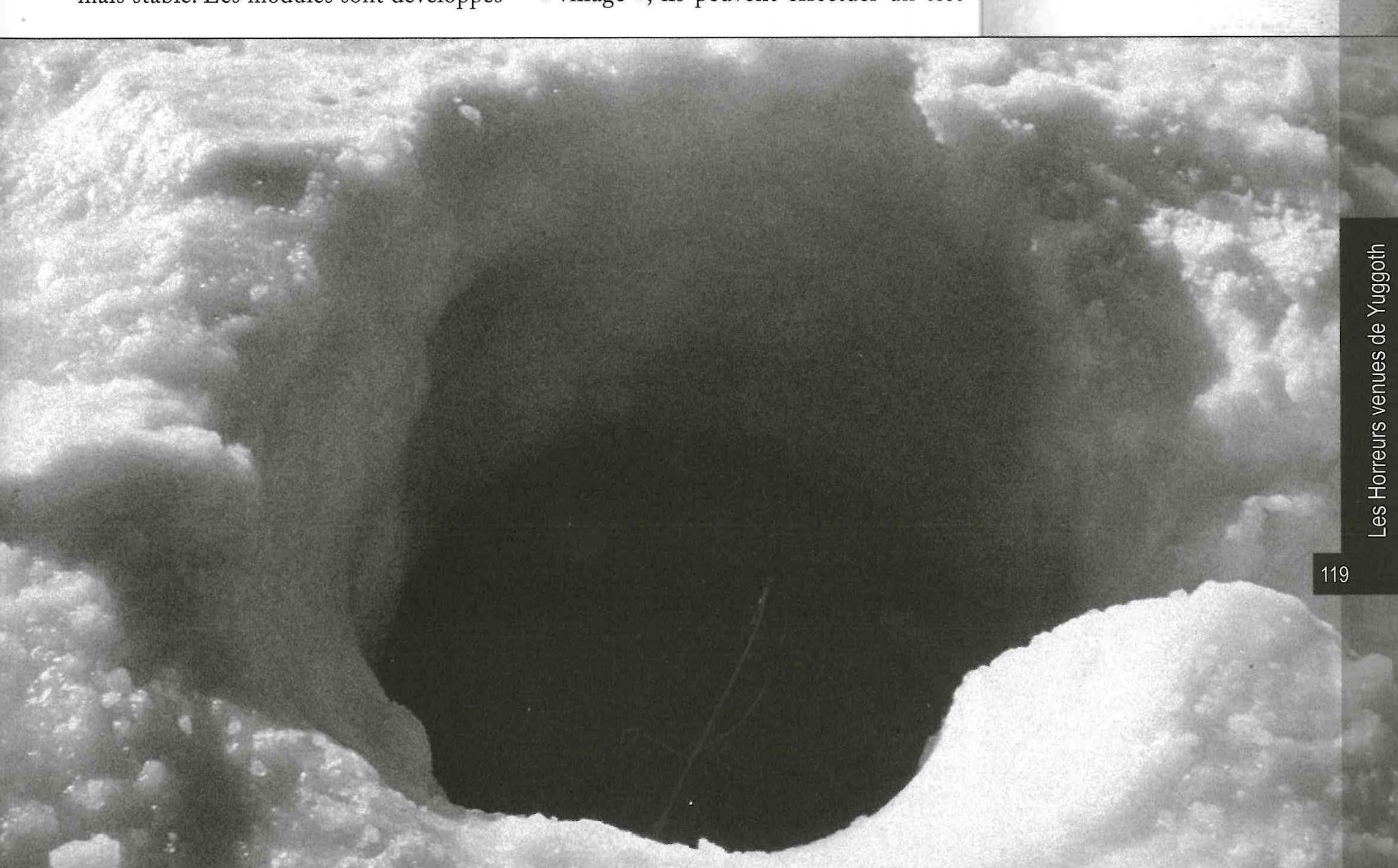
Voir l'océan Arctique depuis ce point de vue est quelque peu perturbant ; demandez aux joueurs d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1 point).

S'il y a encore d'autres hommes-morses en bas, les investigateurs les verront se déplacer lentement dans le « village ». En général, ils s'attardent dans des bulles vides – et la plupart du temps seuls.

Comme indiqué précédemment, les hommes-morses ont une vue exécrable, de sorte que, si les investigateurs prennent un minimum de précautions, ils peuvent ne pas repérer les intrus à travers les parois semi-transparentes.

Regarder autour

Si les investigateurs prennent un moment pour observer la disposition du « village », ils peuvent effectuer un test





de *Trouver Objet Caché* pour remarquer que l'un des modules abrite plusieurs êtres humains, qui se déplacent, mais ne paraissent pas en mesure de pouvoir quitter leur module.

Regarder en bas

Les investigateurs qui suivent la « chaîne de l'ancre » peuvent effectuer un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) pour distinguer une forme.

Vue sur le vaisseau-laboratoire

Le tube-veine se termine finalement dans une forme sombre massive flottant juste au-dessus du fond océanique. Elle ressemble à un crabe asymétrique dont les proportions dépassent l'entendement. Vous commencez à penser que le tube n'est pas une chaîne d'ancre, mais un cordon ombilical.

Entrevoir le vaisseau-laboratoire Mi-Go nécessite d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D8 points). Quiconque a jeté un coup d'œil au croquis de Roald Amundsen reconnaît ce « crabe asymétrique » comme la forme étrange dessinée.

Zone 6-3 - Module-prison

Reportez-vous à la carte ci-contre. Cinq marins russes ont été capturés par les hommes-morses, dont leur officier politique, Vassily Rushenko. L'un d'entre eux est devenu fou, s'est arraché la langue d'un coup de dent et l'a avalée, se tuant par la même occasion, mais Vassily a réussi à calmer les autres. Les hommes-morses sont venus et ont emmené le cadavre.

Les hommes-morses retiennent les Russes ici pendant que les Mi-Go préparent leur arcano-chirurgie pour de nouvelles expérimentations.

Le module-prison

Une des bulles possède un muscle péristaltique qui, la plupart du temps, la tient fermée. Un petit espace d'environ 8 cm de large reste ouvert. C'est le seul module fermé que vous ayez rencontré.

Si les investigateurs s'approchent de la « porte », les Russes les entendent et commencent à crier (en russe) : « Au secours ! À l'aide ! » Un test de *Langues : russe* (+10 %) permet de comprendre ce qu'ils disent. Si les investigateurs s'adressent aux marins en anglais, Vassily commence à converser avec eux du mieux qu'il peut.

Pour l'essentiel, Vassily dit la vérité aux investigateurs. Il s'imagine qu'il les amènera à lui faire confiance, et – pour ainsi dire – il n'y a plus maintenant de secret.

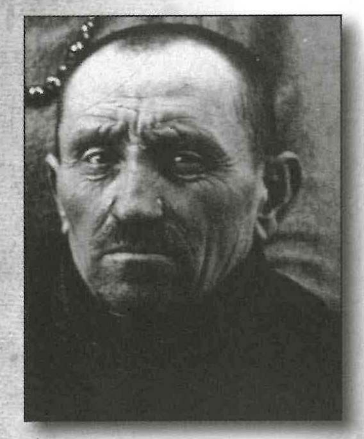
- ***Qui êtes-vous, les gars ?*** Des marins russes du *Krassine*. Je m'appelle Vassily Rushenko, officier politique. Comment êtes-vous arrivés ici ?

- ***Quel est cet endroit ?*** Ne riez pas, mais ce sont des humanoïdes extraterrestres, et ceci est leur habitation. Les hommes-morses sont les esclaves de créatures qu'on dirait issues d'un croisement entre un crabe et une chauve-souris, et qui se trouvent dans le vaisseau juste en dessous. Des Italiens y sont capturés.

- ***Vous voulez uniquement la technologie extraterrestre pour vous !*** Pour le moment, j'ai assez donné de ce point de vue, da ? Il y a quelques jours, c'était tout à fait vrai. Maintenant, je veux partir, mais je ne peux pas envoyer de message par radio au *Krassine* pour demander un avion, à cause du brouillage produit par les crabes-chauves-souris.

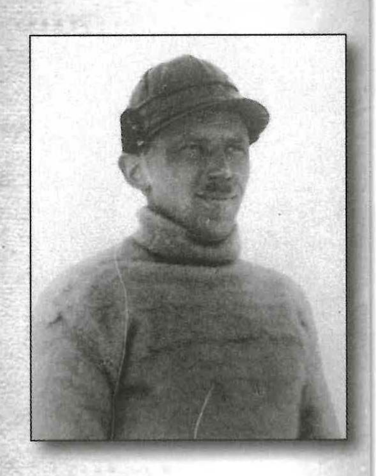
Le village sous la glace
Scène 6 - Partie 2

B
C
D
A
E
6-4
F
6-5
6-3
6-6
15 m
N



Vassily Rushenko

Utilisez les statistiques fournies pour Raymond Cort (**voir p. 90**), hormis le fait que la compétence en *Langues* de Vassily est l'anglais, pas l'italien.



3 marins russes

(Petro, Sergei et Yevgeny)

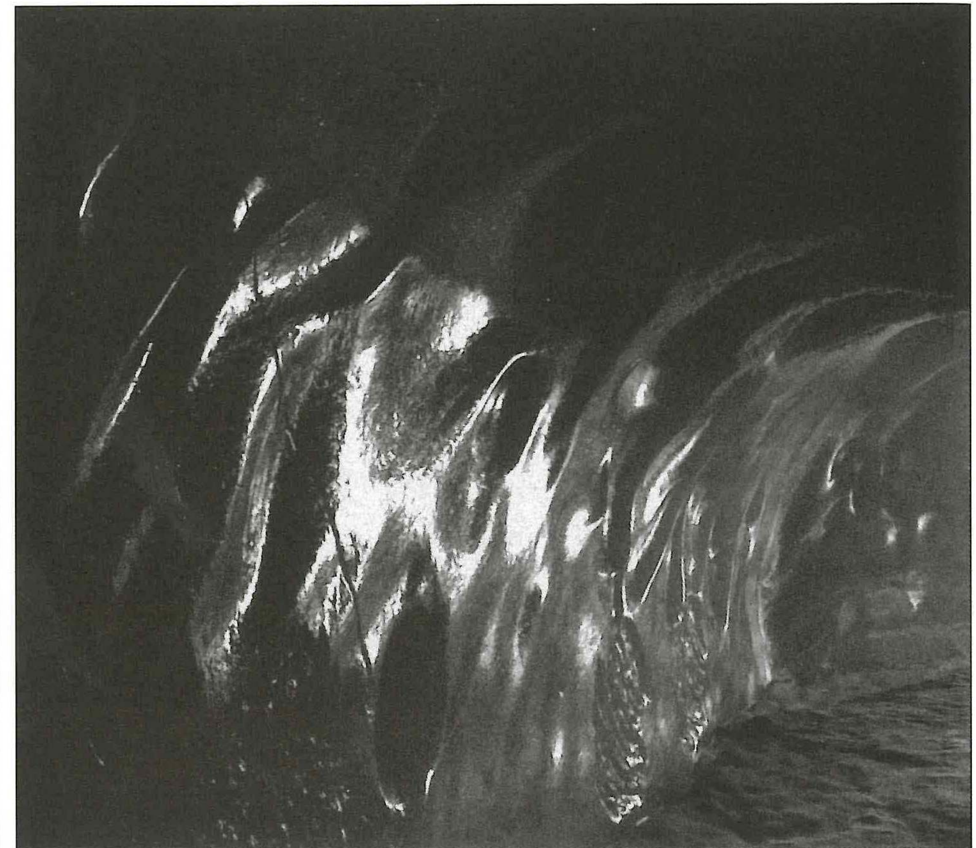
APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	30

Attaques

- Couteau de combat 35 %
  Dégâts 1D4 +2 + Imp
- Armes d'épaule 35 %
  Dégâts 2D6 + 2
- Bagarre 60 %



- ***Comment pouvons-nous vous sortir de là ?*** Il y a une salle comportant une sorte de bassin avec un liquide brun. Elle renferme nos fusils, ainsi que la sphère noire qui s'insère dans le trou par lequel nous parlons. Mettre la sphère dans le trou ouvre la porte.

- ***Pourquoi devrions-nous vous rendre vos armes ?*** Est-ce que vous savez utiliser des fusils ? Les crabes-chauves-souris en bas ne nous captureront pas. Il vaut mieux avoir les meilleures armes avec des soldats capables de s'en servir.

S'attaquer à la porte ou lui infliger des dégâts fait trembler l'ensemble du « village ». Si des hommes-morses sont encore vivants, 1D3 d'entre eux convergent vers cet endroit et arrivent au bout d'1D3 rounds.

Refus de Cort

Cort refuse absolument de libérer les Russes, affirmant qu'ils méritent ce qui leur arrive. Au mieux, il accepte de les laisser, mais préférerait qu'on les tue purement et simplement. Si les investigateurs tentent malgré tout de libérer les Russes, il les accuse de trahison et de mettre en danger le bien des « USA ». S'ils insistent, il sort son arme (s'il en a une) et menace le groupe.

Un test de *Baratin* (-10 %) parvient à calmer Cort. Ajoutez 10 % à ce test si les investigateurs parlent de mentir aux Russes ou de les duper, et ajoutez encore 10% à ce test si Cort n'a que ses poings pour se battre.

Vassily n'interrompra pas les débats, à moins qu'il paraisse clair que les investigateurs sont sur le point de l'abandonner. En ce cas, il proposera d'échanger sa liberté contre « un secret ». Il est informé des propriétés rajeunissantes du bain nourrissant, y ayant passé un certain temps après avoir été capturé (les Mi-Go préfèrent des spécimens de laboratoire intacts).

Les objectifs de Vassily sont, dans l'ordre :

1) sortir de sa cellule ;
2) faire cesser la fréquence de brouillage radio ;
3) se procurer quelques artefacts Mi-Go ;
4) secourir les aéronautes italiens.

Pour atteindre ces objectifs, il propose, lui-même et ses marins, une « association » avec les investigateurs. Le gardien peut envisager de donner aux joueurs un marin à gérer dans le cadre d'un combat, en ayant conscience qu'ils ne sont ni stupides ni suicidaires.

Capturés

Cette rencontre est considérablement modifiée si les investigateurs ont été capturés. Leur matériel leur a alors été pris et entreposé dans la **Zone 6-4** (voir p. 125), avant qu'ils soient amenés ici.

Les Russes font leur possible pour soigner les investigateurs afin qu'ils récupèrent au mieux (avec des tests de *Premiers Soins*), et Vassily explique leur situation dans l'espoir de parvenir à déclencher une idée chez les nouveaux arrivants quant à la façon de s'en sortir.

Voici quelques possibilités, mais le gardien doit encourager les joueurs à trouver leurs propres solutions.

- Simuler un autre suicide, comme avec le matelot russe qui s'est mordu la langue.





Cela obligerait au moins un homme-morse à ouvrir la porte, de sorte que les prisonniers puissent se précipiter dehors. Réaliser cette supercherie nécessite de réussir un test d'*Imposture* (+20 %). Ce bonus correspond au fait que :

1) des faits similaires se sont déjà déroulés auparavant ;
2) les hommes-morses sont particulièrement stupides.

- Crier et créer du vacarme pour attirer les hommes-morses afin qu'ils ouvrent la porte. Cela revient à effectuer un test de POU contre POU sur la Table de résistance.
- Un investigateur peut penser à utiliser un test de *Se cacher* (+10 %) pour dissimuler une arme sur lui, ce qui égalise les chances pour sauter sur un garde homme-morse. Sinon, l'investigateur peut essayer d'entailler la porte, de tirer sur elle avec une arme à feu, ou de la découper. Les joueurs ont 1D3 rounds pour terminer le travail avant qu'un homme-morse ne se montre pour ouvrir la porte. Il attaque alors pour tuer.
- Les investigateurs peuvent miser sur le fait que les homme-morses les veulent vivants. Perforer le mur de leur cellule – même légèrement – fait frissonner brièvement tout le « village », ce qui fait arriver en courant un homme-morse. Cela fait également pénétrer de l'eau glacée à l'intérieur de la cellule. Ceux qui sont présents subissent 1D4 points de dégâts par round et l'homme-morse arrive en 1D3 rounds pour les laisser sortir. C'est risqué, mais cela assure l'ouverture de la porte.

Si les héros ne font rien, les Mi-Go arrivent finalement et asphyxient au gaz toutes les personnes présentes (voir la **Zone 7-2** p. 129).

Gain et perte de Santé Mentale

Si les investigateurs font ce que suggère Cort et tuent les Russes, il leur faut effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D4 points) : commettre un assassinat de sang-froid est un poids sur la conscience.

Si, en revanche, ils secourent les Russes, ils peuvent ajouter 2 points à leur total actuel de Santé Mentale, car :

1) ils ont contrecarré leurs ennemis ;
2) dans un endroit aussi étrange, les êtres humains se doivent de s'unir.

En outre, si les investigateurs ont été capturés et ont réussi à s'échapper, ils ajoutent 2 points supplémentaires à leur Santé Mentale actuelle afin de refléter un sentiment d'accomplissement.

Les Russes deviennent fous

Comme Cort, Vassily possède un faible score en SAN – il a déjà été poussé trop loin – et il craquera probablement avant les investigateurs. La folie consécutive à une perte mineure de SAN de Vassily se manifeste toujours comme l'illusion que tout « sera OK » (ce que ses camarades des navires prenaient autrefois pour du courage), et sa folie consécutive à une perte majeure

de SAN se manifeste toujours comme une cécité psychosomatique. Finalement, quand il craque vraiment, il devient déprimé – tout à fait convaincu que rien ne peut être fait et que les « crabes-chauves-souris » le tueront. La folie consécutive à une perte mineure de SAN des marins russes se manifeste par un évanouissement ou la fuite (au choix du gardien), et leur folie consécutive à une perte majeure de SAN s'exprime quant à elle en considérant Vassily comme un fétiche porte-bonheur (même s'il est fou ou mort). Quand ils craquent enfin vraiment, ils deviennent déprimés – profondément convaincus que rien ne peut être fait et qu'ils sont « déjà morts ».

Zone 6-4 : Bain nourrissant

Les Mi-Go ayant appris que cultiver continuellement des clones de rechange d'hommes-morses était une activité particulièrement consommatrice de temps, ils se sont mis à adapter certaines de leurs technologies curatives afin qu'elles fonctionnent sur leurs esclaves.

Le module nourrissant

Cette bulle est plus grande que les autres et son odeur bien pire encore. La puanteur de la bile a ici une nuance de viande rance. Au centre se trouve une – texture ? – qui ressemble à une verrue dont le sommet a crevé. Un liquide brunâtre bouillonne à l'intérieur sans discontinuer.

Sur le côté de cette verrue qui fait office de bassin, vous apercevez tout un tas de fusils et d'équipement de survie, tous estampillés du marteau et de la faucille de la Russie soviétique.

À moins qu'une alarme ait été lancée auparavant, il y a habituellement ici un homme-morse faisant trempette dans le bassin (voir les statistiques présentées dans la **Zone 6-1** p. 120).

L'odeur est si épouvantable qu'un investigateur restant ici plus de quelques secondes doit effectuer un test de CON x5 ou perdre connaissance pendant 1D2 minutes. Réussir le test signifie que l'investigateur a réussi à ignorer l'odeur.

Avec les armes se trouve une petite sphère noire, apparemment en verre, mais beaucoup plus légère. L'insérer dans le trou de la « porte » de la **Zone 6-3** la fait se rétracter, comme si le mouvement était douloureux.

Si Vassily Rushenko accompagne les investigateurs, il leur apprend que le bain guérit les blessures lorsqu'on se plonge entièrement dedans – mais il les prévient également que c'est un processus très dérangeant. Son anglais n'est pas assez bon pour expliquer en quoi.

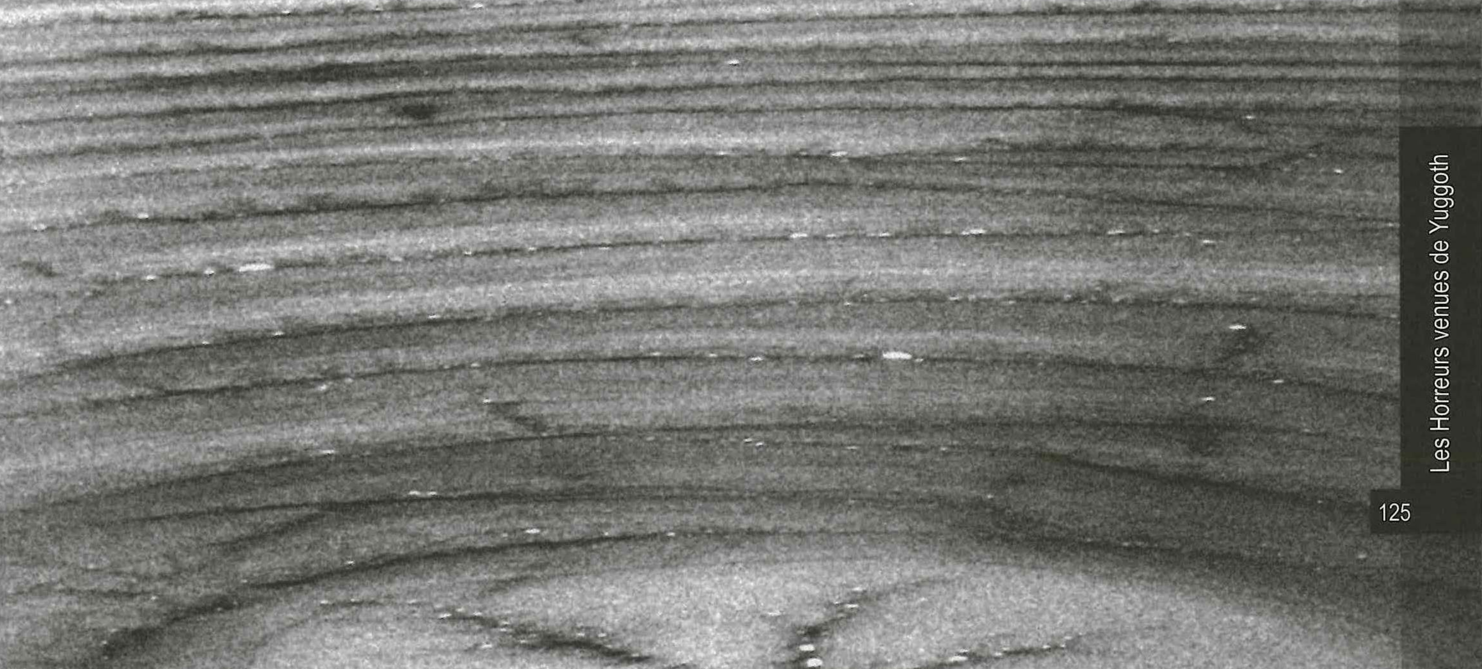
Bénéfices

Effectivement, tout investigateur qui s'immerge entièrement pendant quelques secondes dans le bain nourrissant guérit d'1D3+2 pv.

Conséquences

En même temps, il perd un nombre équivalent en Points de magie. Si l'investigateur tombe à 0 Points de magie, il subit, en plus des conséquences normales, un malus de -10 % à tous ses tests de compétences pendant une durée d'une semaine – le corps est guéri, mais l'investigateur se sent mentalement épuisé.

Pendant qu'il est immergé, l'investigateur partage un moment de contact mental avec la quasi-intelligence du « village ». Il





ressent l'agonie de ses organes étendus sous la glace, les égratignures des poissons grignotant ses veines, et la douleur incessante du froid. Il se sent également physiquement ancré à quelque chose qui se trouve au fond de l'océan. Brièvement, il détecte aussi la présence d'une autre intelligence qui tente de l'atteindre pour implorer son aide.

L'expérience est, pour le moins, perturbante, et oblige à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D8 points). L'« autre intelligence » est le cerveau du « village » (**Zone 6-5**).

Tenter d'utiliser le bain plus d'une fois par tranche de huit heures oblige à effectuer un nouveau test de *Santé Mentale*, mais n'apporte plus aucun soin (ni perte de points de magie).

Armement

Le matériel de survie et les armes des marins russes ont été jetés dans cet endroit, dont un Nagant M-1895 (7,62 mm, 1D10 points de dégâts, 7 balles dans le cylindre), appartenant à Vassily, cinq fusils et cinq couteaux de combat. Les fusils sont des Mosin-Nagant fabriqués en Russie, dotés d'un magasin alimenté, des fusils à verrou qui tirent une cartouche de 7.62. Chaque fusil possède encore 1D6 cartouches et les chargeurs supplémentaires ont été jetés.

Mosin-Nagant (Fusil) : Modificateur +5 %, dégâts 1D6+4 ; Portée Loin, Cadence 1, Munitions 5.

Il y a également ici du matériel de survie équivalent à celui de la caisse « Équipement » du Tri-Moteur.

Zone 6-5 - Le cerveau du village

Le « village » organique a besoin d'un système nerveux pour réguler ses fonctions autonomes. Et plutôt que d'en créer un, les Mi-Go continuent à cloner le cerveau de Peter Smithwick, un marin du *Mary-Margaret*. Peter n'a aucun contrôle direct sur le « village » (tout comme la plupart des gens n'ont aucun contrôle sur leur système nerveux autonome), mais il souffre lorsque le village subit des dégâts.

Une bulle et un cerveau

Cette bulle est la plus grande que vous ayez vue. Elle est tapissée de veines bleues qui se croisent, convergeant toutes vers un endroit du plafond pour y former une grande masse qui s'enroule et pend comme une stalactite palpitante.

À l'endroit le plus bas de cette sinistre structure organique est érigé un cylindre transparent en verre épais dans lequel flotte un cerveau humain. Il possède une plaque de façade de la forme d'un triangle isocèle avec une prise à chaque pointe. Deux d'entre elles ont apparemment des fils électriques qui les relient à d'étranges appareils. Le premier est une petite boîte métallique posée par terre sur laquelle se trouve un disque qui tourne lentement. Le second est une autre boîte comportant un ensemble impressionnant de tubes et une plaque lisse d'une matière différente.

Des sons émanent du disque qui tourne : « ...Mais ensuite, je ne sais pas... que faites-vous... froid... (chantant) bien comme elle étaiaiait... souvenez-vous... aaaaaah !... noir... oui, capt'ain... »

Les investigateurs qui n'ont pas encore vu la boîte à cerveau de Roald Amundsen dans la **Zone 7-4** doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3 points).

Le cerveau de Peter a été tant de fois cloné qu'il se trouve, psychologiquement, dans un « état de fugue » – des moments différents de sa vie se chevauchent comme une pellicule ayant subi une double exposition.

Si l'on s'adresse à lui (le cerveau ne comprend que l'anglais), il s'arrête un instant de parler, puis recommence. Si l'on s'adresse à lui une seconde fois, il s'arrête, dit : « 'alut ? » puis recommence à nouveau.

Un test d'*Intuition* (+10 %) ou de *Mythe de Cthulhu* (+10 %) permet de se rendre compte que le cerveau est à l'origine de la



parole (le test en *Mythe de Cthulhu* permet également d'identifier le cylindre comme une boîte à cerveau Mi-Go).

Un test de *Psychologie* effectué ensuite permet de se rendre compte qu'il est très confus (bien qu'assez compréhensible), mais sensible aux stimuli.

Si les investigateurs passent une minute à parler au cerveau, l'un d'entre eux peut effectuer un test de *Persuasion* (+10 %) ou de *Psychologie* (+20 %). En cas de réussite, Peter reprend ses esprits et parvient à parler aux investigateurs. Si ces derniers ratent leur test, il répète la phrase : « ...en-d'ssous... » trois fois avant de retomber dans son charabia.

- ***Qui êtes-vous ?*** Peter... Je suis Peter. Non, il est Peter. Peter était là, mais je suis là maintenant. Nous tous Peter.

- ***Quel est cet endroit ?*** Mon corps. Nouveau corps ? Le nouveau corps de Peter. Corps. N'êtes-vous pas néerlandais ?

- ***Qu'est-ce qui s'est passé ?*** (chantant) Troisième quart, autour de moi les gars, nous serons au port bientôôôôôôôôôt... »

- ***Qu'est-ce qui s'est passé (question répétée une nouvelle fois) ?*** Peter était de quart pendant que nous franchissions la Baie des Anglais. Puis, j'ai vu cette horrible... et nous nous sommes réveillés ici. Bien des fois ?

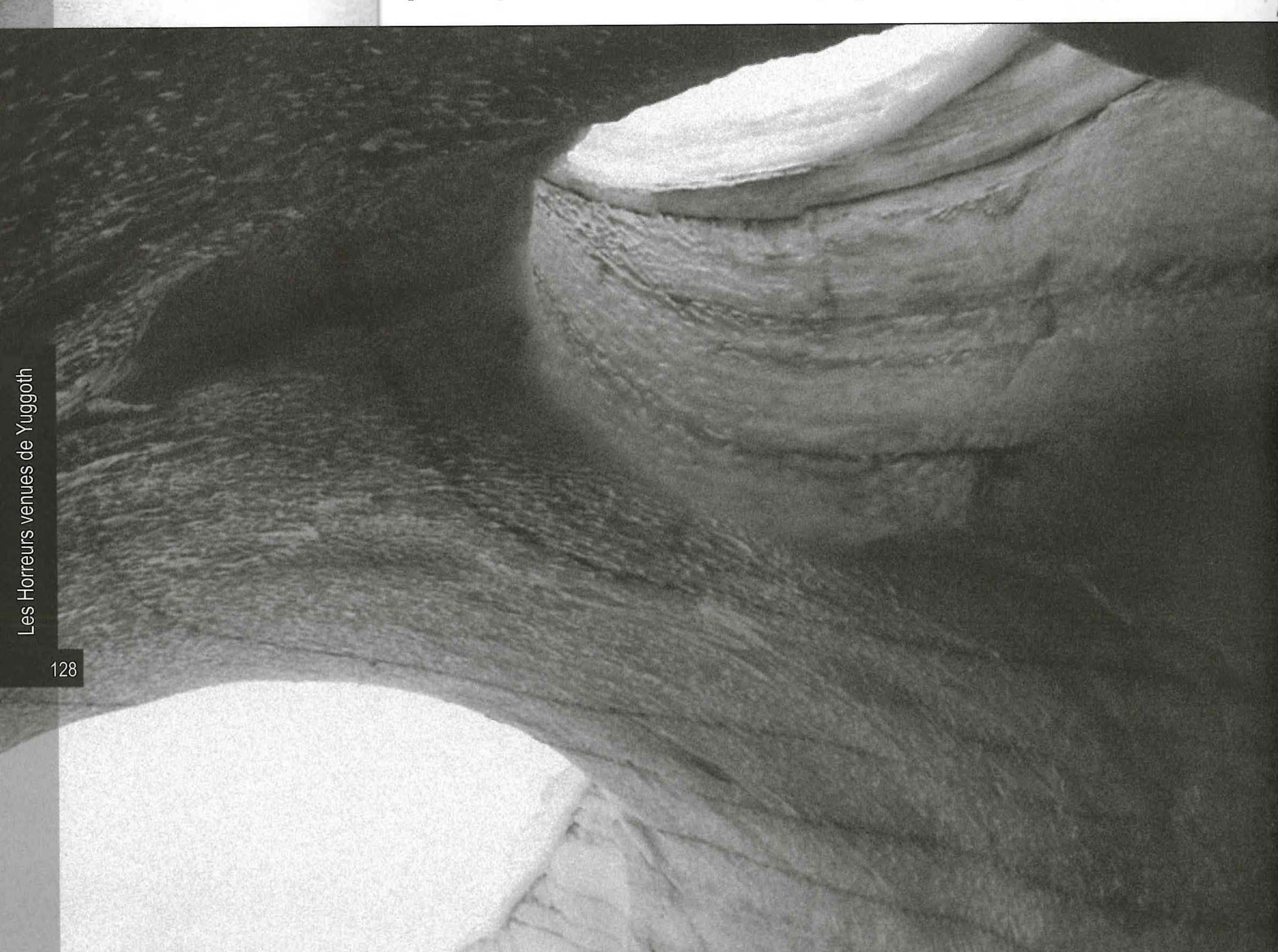
- ***Qu'est-ce qui se passe ici ?*** Les Maîtres insectes vont, f'sant de grands trous sanglants et, comme ces bougres de morses, pour garder les gens à distance. Ils me conservent dans une boîte. Et, quand je mourrai, ils me cultiveront à nouveau. Comme une plante. Pas de soleil. Très sombre. Mal.

- ***Comment pouvons-nous vous aider ?*** Tuez ce Peter, puis tuez cette chose qu'ils ont fait pousser en moi. Plus de ces Peter.

- ***Où font-ils pousser ces Peter / Où se trouvent les Maîtres insectes/ Savez-vous où se trouvent les aéronautes ?*** Les Maîtres insectes ont une m'son en-d'sous. Ils conservent là les affaires importantes.

- ***Combien de Maîtres insectes y a t-il ?*** Oh, il y a Grande Queue, Vrombissant, et... cet autre. C'ui qui me cultive (chuchotant) : Doc Pince.

Pendant que Peter parle, un test de *Sciences humaines : histoire* (-10 %) permet de faire quelques liens avec ce qu'il dit. Engelsbukta



est une baie de l'archipel du Svalbard, mais elle était appelée « Baie des Anglais » par les baleiniers qui naviguaient là-bas – dans les années 1600. Si les investigateurs ne se sont pas souvenus de ce fait qui remonte à la **Scène 1a** (voir p. 96), ils se rappellent également maintenant que deux navires anglais furent portés disparus en 1611 dans la zone de la Baie des Anglais.
Tuer le cerveau de Peter est aussi facile que de couper ou d'arracher la boîte hors de la « stalactite » veinée de bleu. Le « village » continue à fonctionner (y compris la **Zone 6-6**) pendant six heures et demie avant de s'arrêter, moment où il se décompose rapidement au cours des dix minutes qui suivent ; après seulement cinq minutes, son intégrité structurale est cependant compromise et l'océan Arctique s'engouffre à l'intérieur.

Zone 6-6 - Nombril œsophagien menant vers le bas

Ce tube artériel relie le « village » au vaisseau-laboratoire Mi-Go. Il fournit également des éléments nutritifs à l'ensemble du « village ». Lorsque les Mi-Go veulent détruire leur création, ils coupent ce cordon.

Un cordon ombilical descendant vers les fonds marins

Le tube-veine se termine dans une autre bulle comportant un tube fixé dans le sol. Ce dernier se convulse avec une action péristaltique, comme s'il essayait d'avaler quelque chose. À travers la membrane du module, vous vous rendez compte qu'il descend dans les profondeurs de l'océan.

Pour parvenir jusqu'au vaisseau-laboratoire, les investigateurs doivent descendre – de quelques dizaines de cm à la fois – ce cordon ombilical.

Conclusion de la Scène 6

À la fin de cette scène, les investigateurs devraient avoir battu ou évité les hommes-morses et peut-être secouru les marins russes du *Krassine*. Ils devraient réaliser que leur prochaine étape est de pénétrer dans la structure en forme de crabe qui se trouve sous leurs pieds, dans le but de détruire les envahisseurs, de sauver les aéronautes italiens, ou de faire cesser le brouillage des fréquences.

Scène 7 Le vaisseau-laboratoire extraterrestre

Trois Mi-Go se trouvent à bord du vaisseau – à d'autres périodes, il y en avait jusqu'à cinq. À des fins de différenciation, ces trois Fungi sont désignés par les noms qui leur ont été attribués par le cerveau de Peter Smithwick. Ce ne sont évidemment pas leurs noms réels, si de telles créatures en possèdent même, de la façon dont nous comprenons ce concept.

Zone 7-1 - Nombril œsophagien menant vers le haut

Le bout du cordon

Vous tombez les derniers mètres sur le sol... ailleurs.

Cet endroit est humide, mais plus chaud que la glace au-dessus. Un tapis de brouillard s'accroche au sol, montant de temps en temps à la hauteur de vos genoux. Les murs, le plafond et le sol semblent composés d'un matériau fibreux grossier teinté de vert, ressemblant à des cheveux emmêlés. À la hauteur de la taille, les murs se courbent vers l'extérieur, donnant à ce passage une forme de champignon.

Le brouillard au sol est faiblement luminescent, ce qui ne fait qu'ajouter à l'atmosphère terrifiante du lieu.

L'obscurité perturbe ici le combat pour les humains. À moins qu'un investigateur ait indiqué sur sa liste d'équipement la possession d'une torche électrique ou d'une autre source de lumière, il peut tenter un test de *Volonté* (+10 %) pour voir s'il a pensé à en apporter une avec lui. Il peut effectuer un test supplémentaire s'il a récupéré l'équipement de survie de Roald Amundsen dans la **Zone 4-2**, et un dernier s'il a récupéré le matériel des marins russes dans la **Zone 6-4**.

Les Mi-Go quittent cette zone en volant. Les hommes-morses et les investigateurs doivent effectuer des tests d'*Athlétisme*. Heureusement, le sol est ferme sous leurs pieds, de sorte qu'ils tombent, au pire, d'une distance de 60 cm à 1 m.

Zone 7-2 Laboratoire de recherche

Un couloir déroutant

Le couloir qui se trouve devant vous clignote de petites lumières bleutées accompagnées du craquement et de l'odeur d'ozone de l'électricité.

Demandez aux investigateurs d'effectuer un test d'*Écouter* (+10 %). Si l'un des investigateurs le réussit, ajoutez ce paragraphe :
« *Vous entendez plus loin devant vous un bourdonnement qui monte et qui descend, s'arrête et recommence, mais ne cesse jamais vraiment plus de quelques secondes.* »

Cette zone est celle où est effectuée la recherche en laboratoire. Vrombissant – comme Peter Smithwick l'a nommé – assiste Doc Pince et se trouve généralement ici ou à proximité.

Une étrange salle

Le couloir en forme de champignon s'élargit sur une zone plus vaste remplie d'appareils dont la fabrication ou la finalité sont inconnues.

L'une des machines, en corail noir, est en forme de portemanteau à l'envers. Elle tousse en permanence un gaz blanc crayeux. Un autre appareil, celui-ci posé sur une étagère, ressemble à l'avant d'une automobile Packard,

Vaisseau-laboratoire extraterrestre
Scène 7

7-6

7-2

7-5

7-3

7-4

= 1,5 m

N

complète avec les phares. Deux câbles minces attachés sous les « phares » sont reliés à un harnais complexe qui semble fait en caoutchouc.

Une créature ressemblant à une guêpe rosâtre de la taille d'un homme est affairée à un troisième appareil, celui-ci comportant toute une profusion de tubes, de sphères et de cadrans. Elle utilise ses huit appendices pour effectuer des ajustements ou tracer dans l'air des schémas complexes, presque comme un magicien d'opérette. La tête de cette créature est formée d'une masse d'antennes qui clignotent d'une myriade de couleurs. Elle émet également un bourdonnement.

L'appareil aux sphères mesure des données scientifiques et arcaniques importantes pour les Mi-Go. Celui en forme de porte-manteau est en réalité une arme (voir ci-dessous), tandis que l'appareil Packard est une sorte de générateur rechargeant un harnais de protection expérimental.

Appareil Packard

Un test de *Sciences formelles : physique* permet de comprendre instantanément la fonction de l'appareil Packard et sa source d'énergie. Puis, un test d'*Intuition* (-10 %) permet de se rendre compte qu'il est au-dessus du sol pour une raison très simple – l'introduction d'un courant aussi puissant dans le brouillard le convertirait en une « matière radiante » (le terme « plasma » n'a été inventé qu'en 1928 et n'a pas encore été popularisé). Il est sans doute de courte portée, mais certainement très puissant.

En termes de jeu, si l'appareil Packard touche le sol, tout ce qui se trouve dans un rayon de 1,50 m autour de lui subit 2D10 points de dégâts. Cela provoque également un court-circuit dans l'appareil qui dépasse les facultés de réparation des investigateurs. Le gardien peut demander aux joueurs d'effectuer des tests d'*Athlétisme* (-10 %) pour bondir hors du brouillard pendant que la matière radiante se déverse.

Alternativement, on peut arrêter l'appareil Packard en réussissant un test de *Sciences formelles : physique* ou de *Métier : électricité* (-10 %). Rater l'un de ces tests de 10 % ou plus secoue l'investigateur, qui subit alors 1 point de dégâts.

Appareil en forme de porte-manteau

L'appareil en forme de porte-manteau est une arme ésotérique, en réalité une créature vivante (même si elle a été décérébrée). Lorsqu'on la déclenche correctement, elle tousse des nuages de 3 mètres de large formés d'un gaz soporifique puissant nécessitant de la part de l'utilisateur un test en opposition de son POU contre la CON x5 de la (des) cible(s) sur la Table de résistance. Malheureusement, il n'a aucun effet sur les Mi-Go.

Quiconque touche l'appareil en forme de porte-manteau se rend compte qu'il possède un pouls et qu'il s'agit d'une créature vivante – le choc de cette révélation nécessite un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D2 points).

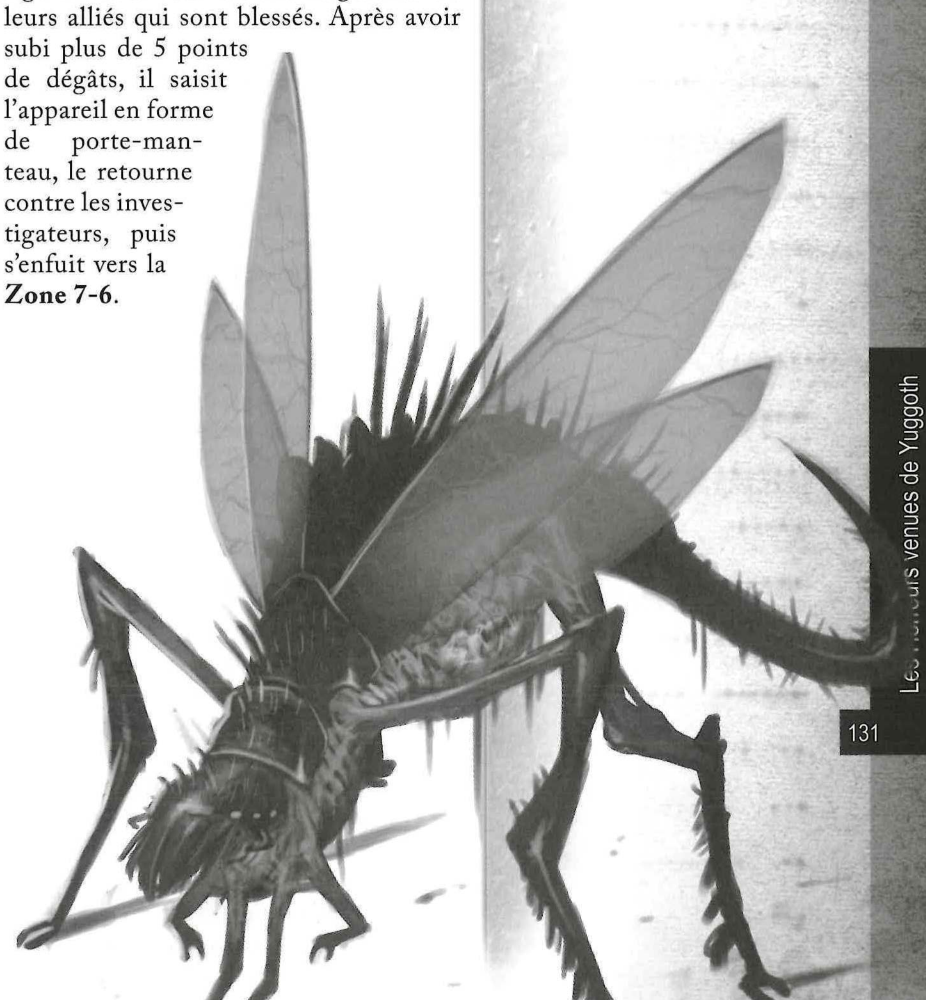
Les Fungi de Yuggoth l'utilisent pour mater les hommes-morses indisciplinés (dans les rares cas où cela se produit) ou leurs captifs.

Le harnais

Cet objet peut être porté par un investigateur humain s'il est retiré en toute sécurité de l'appareil Packard. Si l'investigateur subit un coup puissant, il peut effectuer un test de *Volonté* (-10 %) et, en cas de réussite, le harnais se décharge, infligeant 1D4 points de dégâts à l'attaquant si ce dernier avait utilisé une attaque physique (avec des pinces, un grappin, ou une queue, par exemple).
Le harnais ne fonctionne que deux fois avant de tomber en panne. Il ne fournit aucune protection contre les attaques électriques.

Vrombissant

Ce Mi-Go remarque tout mouvement qui se produit dans la salle et se déplace instantanément pour attaquer. Il se dirige d'abord vers les investigateurs ou leurs alliés qui sont blessés. Après avoir subi plus de 5 points de dégâts, il saisit l'appareil en forme de porte-manteau, le retourne contre les investigateurs, puis s'enfuit vers la **Zone 7-6**.



« Vrombissant » Mi-Go

CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 10
Mouvement 7 et 9 en volant

Attaques
• Pinces 30 %
Dégâts 1D6 + prise

Protection : Toutes les armes pouvant empaler n'infligent que des dégâts minimums

Perte de SAN : 0/1D6 points

4 aéronautes italiens
(Biagi, Cecioni, Penzo et Viglieri)

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	30

Attaques

• Bagarre 45 %



Photo des aéronautes italiens prise avant leur départ

Zone 7-3 : Stockage des échantillons

Si les investigateurs entrent dans cette zone avant les **Zones 7-5** ou **7-6**, Doc Pince se trouve dans la **Zone 7-4**.

Des hommes défaits

Le couloir s'élargit à cet endroit. Quatre humains, chacun semblant sous-alimenté et vêtu d'uniformes en lambeaux, sont suspendus à un câble épais tombant du plafond qui est enroulé autour de leur poitrine. Ils paraissent en vie, mais sont endormis.

Les hommes ont les cheveux et les sourcils rasés. Ils portent, en plusieurs endroits, des signes dans une étrange écriture géométrique. Deux ont des pointillés faisant le tour de leur crâne.

Ces hommes sont les quatre survivants de la malheureuse expédition polaire de l'*Italia* conduite par le général Nobile. Ils ne parlent qu'italien, mais un test de *Langues : latin* (-20 %) permet de communiquer avec eux. Ils sont infiniment reconnaissants d'être secourus. Leur plus grand souhait est de fuir les lieux au plus vite, mais ils veulent savoir si les « étranges parasites » continuent. Si c'est le cas, ils réalisent qu'ils ne peuvent toujours pas envoyer d'appel à l'aide par radio.

Les Italiens deviennent fous

La folie consécutive à une perte mineure de SAN des aéronautes italiens se manifeste par des bredouillements, un discours incohérent, et leur folie consécutive à une perte majeure de SAN par des tics incontrôlables ou des frissons. Finalement, quand ils craquent vraiment, ils subissent une dissociation psychologique – ils fuient et oublient qui ils sont et où ils sont. Si cela se produit alors qu'ils sont encore sur le vaisseau-laboratoire Mi-Go, ils courent se cacher, mais s'ils se trouvent à la surface, ils s'enfuient à travers la banquise. À moins que les investigateurs ne puissent les arrêter, il est probable que le froid les tuera rapidement.

Doc Pince

L'expert en chirurgie Mi-Go, Doc Pince, passe le plus clair de son temps entre cet endroit et la **Zone 7-4**. Il réagit à tous les bruits forts ou inhabituels.

L'apparition de Doc Pince

Une autre guêpe-crabe vole dans la salle. Elle est beaucoup plus petite, seulement environ de la taille d'un enfant humain. Elle tient, dans l'une de ses pinces, un petit appareil à disque.

À votre grand effroi, elle bourdonne ces mots en votre direction : «Paaarteeeeez maiiiintenaaaaant et vous viiiiiivreeeeeeez ».

Doc Pince ne veut pas engager la conversation avec des créatures qu'il considère comme inférieures. Si les investigateurs n'obtempèrent pas instantanément, il les attaque.

En combat, Doc Pince essaie d'abord d'utiliser *Hypnose des Mi-Go* contre les investigateurs et leurs alliés – toute personne se trouvant à moins de 12 m de lui doit réussir un test d'opposition POU contre POU sur la Table de résistance ou ne pas pouvoir agir pendant 1D2 minutes. Par la suite, il tire avec son pistolet électrique sur toute personne qui bouge encore.

Après avoir subi pour la première fois des dégâts, Doc Pince se replie dans la **Zone 7-5**, sauf si un investigateur porte de manière visible un appareil Mi-Go. Dans ce cas, il cherche plutôt d'abord à le lui arracher (avec des tests en opposition FOR contre FOR sur la Table de résistance).
S'il réussit ou s'il essuie deux échecs, il s'enfuit dans la **Zone 7-6**.

Zone 7-4 - Arcano-Chirurgie

Si les investigateurs viennent ici avant d'être passés par la **Zone 7-5**, Doc Pince se trouve en **Zone 7-5**.

Une autre salle étrange

Cette salle hexagonale est dotée de plusieurs étagères encastrées envahies d'instruments bizarres.

Une rangée de cylindres transparents, chacun avec une plaque de façade triangulaire à trois fiches est alignée sur une étagère. L'un contient un liquide verdâtre dans lequel un cerveau humain se trouve en suspension.

Un mur entier est une sorte de feuille vierge dans ce qui semble être du cuivre, entouré d'une inscription géométrique. Suspendu sur le mur, comme s'il était fixé par de la colle, se trouve le corps d'un humain dans un uniforme de marin ensanglanté. Sa cage thoracique a été ouverte et un étrange instrument en forme d'oiseau – fonctionnant sur sa propre énergie – est en train de coudre un organe noir à lobes sur les poumons du marin. À chaque point de suture, l'organe frissonne et émet un gémissement.

Un autre mur est dominé par une série de grands tubes de verre. Ils correspondent apparemment aux étapes néonatales du développement d'un homme-morse. Le tube le plus à gauche contient un adulte presque entièrement développé, tandis que le tube le plus à droite contient un embryon humain.

Voir le sang et les choses horribles présents dans cette zone oblige les investigateurs à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D4+1 points).

Cela prend une semaine aux Mi-Go pour cultiver un nouveau clone d'homme-morse. Les cylindres sont des boîtes à cerveau Mi-Go ; toute personne étant passée par la **Zone 6-5** les reconnaît instantanément comme tels. Un seul est actuellement occupé, celui qui contient le cerveau de Roald Amundsen. S'adresser à Amundsen (en français, en italien, ou en norvégien) nécessite de raccorder les appareils de la **Zone 6-5** (avec deux tests réussis de *Métier : électricité* (+20 %)).

Amundsen est étonnamment lucide et calme. Il peut informer les investigateurs de la trame de fond de l'aventure, car lui et ses ravisseurs ont échangé plusieurs fois. En fait, les Mi-Go lui ont proposé de l'emmener à Yuggoth, une expérience qu'Amundsen – à jamais explorateur dans l'âme – attend avec une certaine impatience.

Un test de *Psychologie* permet de se rendre compte qu'Amundsen est fou, s'étant réfugié dans sa passion pour l'exploration comme seul moyen d'affronter l'horreur de sa situation.

Il refuse d'entendre un seul commentaire dénigrant les Mi-Go, insistant sur le fait que tout ce qu'ils ont fait l'a été en vue de faire progresser la science – un objectif que toute personne éclairée devrait, selon lui, savoir apprécier. Les investigateurs devraient en réalité se joindre à lui.

Si les investigateurs font remarquer qu'ils sont ici pour tuer les Mi-Go ou leur échapper et qu'il ne peut les convaincre du contraire, il se met à hurler en espérant attirer l'attention de Doc Pince.

Doc Pince

L'expert en chirurgie Mi-Go, Doc Pince, passe le plus clair de son temps entre cet endroit et la **Zone 7-3**. Il se trouve dans la limite d'audibilité du cri de Roald Amundsen pour apporter son aide si besoin est et réagit à tout bruit puissant ou inhabituel. Voir la **Zone 7-3** pour les statistiques et tactiques de Doc Pince.

Zone 7-5 - La salle de lumière

Une salle à lumière changeante

Cette zone correspond à l'intersection de plusieurs couloirs. Lorsque vous y entrez, le plafond se met à luire d'une lumière blanche et vous entendez un « ding ».

Le but de cette zone est au-delà de la compréhension humaine. Parfois, les choses extraterrestres sont, simplement, étranges. Chaque fois que les investigateurs entrent dans cette zone, elle émet une lumière et une sonorité différentes.
Déterminez-les au hasard grâce au tableau ci-dessous :

Lumière d8	Bruit d8
1 - Blanche	1 - Ding.
2 - Rouge	2 - Blaaaat !
3 - Violette	3 - Bzzzzz !
4 - Orange	4 - Dong.
5 - Jaune	5 - Mum-mm-mum
6 - Vert	6 - Whoooo !
7 - Bleu vert	7 - Tic-tac.
8 - Grise	8 - Ssssss !

Zone 7-6 - Centre de commande

Le poste de pilotage du vaisseau-laboratoire

C'est ici que les Mi-Go pilotent leur vaisseau-laboratoire.

Le couloir monte légèrement, sortant de la brume pour s'ouvrir sur une salle triangulaire. Les murs sont truffés de figures projetées qui défilent, la plupart dans une étrange écriture géométrique. Quelques-unes sont des images représentant la banquise qui se trouve au-dessus de vos têtes et l'une d'entre elles paraît montrer la planète Terre en orbite.

Un instrument en forme de sofa bourdonne, émettant un étrange son strident. Près de lui se trouve un ensemble de leviers surgissant du sol. Une guêpe-crabe, beaucoup plus grande que la première que vous aviez vue, se tient debout près de l'ensemble. Sa queue fouette l'air de façon menaçante et il semble qu'on lui ait ajouté des pointes supplémentaires. Toutes les antennes de son « visage » rougeoient lorsque vous vous approchez et, alors qu'elle se précipite vers vous, elle laisse tomber une étrange baguette à barbes.

Si Doc Pince ou Vrombissant se sont repliés ici, ajoutez-les à cette description.

Toute personne ayant déjà entendu l'étrange parasite dans la **Zone 3-4** reconnaît immédiatement le bruit émis par l'instrument en forme de sofa.



« Doc Pince », Mi-Go

CON	12	Endurance	60 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 11
Mouvement 7 et 9 en volant

Attaques
- Pinces 30 %
  Dégâts 1D6 + prise
- Pistolet électrique 20 %
  Dégâts 1D10 + immobilisation*

* : pour un nombre de rounds égal aux dégâts infligés + points de Vie actuels de la cible contre les dégâts infligés sur la Table de résistance ou mort pure et simple.

Sortilèges : Contacter un humain, Hypnose des Mi-Go

Protection : Toutes les armes pouvant empaler n'infligent que des dégâts minimums

Perte de SAN : 0/1D6 points



« Grande Queue »
Mi-Go

CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Mouvement 7 et 9 en volant

Attaques
- Pinces 40 %
  Dégâts 1D6 + prise
- Dard de queue 30%
  Dégâts 1D8 + Imp

Protection : Toutes les armes pouvant empaler n'infligent que des dégâts minimums

Perte de SAN : 0/1D6 points

Grande Queue

Grande Queue devient fou furieux à l'intrusion des investigateurs. Il se précipite immédiatement au combat, privilégiant son attaque de piqûre de queue. S'il parvient à laisser choir un humain, il passe le round suivant à lui arracher les yeux avec ses pinces.

Faire cesser le brouillage des fréquences

C'est l'appareil bourdonnant en forme de sofa qui génère la fréquence de brouillage. On peut l'arrêter en réussissant un test de *Métier : électricité* (-10 %) ou de *Métier : mécanique* (-10 %), ou tout simplement en le détruisant. Cette dernière option, cependant, augmente la difficulté du test combiné *Métier : électricité/Métier : mécanique* fait pour piloter ce vaisseau de 10 % (malus de -10 %).

Piloter le vaisseau de recherche

C'est une idée totalement folle, mais possible.
Tout d'abord, des tests réussis de *Sciences formelles : physique* et d'*Intuition* sont nécessaires pour saisir les règles de base des commandes.
Deuxièmement, un test combiné de *Métier : électricité* et de *Métier : mécanique* (-10 %) reconfigure les commandes pour qu'elles puissent être utilisées par un humain.

Troisièmement, un investigateur doit saisir fermement la baguette à barbes, ce qui lui inflige 1 point de dégât et lui draine 1D3 points de magie. L'investigateur peut alors « voir » ce qui l'entoure, un peu comme avec l'appareil de boussole extra-terrestre (**Scène 5**).

Quatrièmement, cet investigateur doit effectuer, toutes les minutes, un test de *Conduite* (-10 %) pour piloter le vaisseau. Une réussite spéciale indique que l'investigateur peut désormais effectuer ses tests de *Conduite* sans malus, car il a réussi à comprendre comment les commandes fonctionnent. Un résultat de 00 fait se crasher le vaisseau, tuant tout le monde à bord.

Idéologies incompatibles

Si Cort ou Vassily – l'un des deux – est encore en vie, il revendique le vaisseau au nom de son gouvernement.
Si Vassily et Cort sont tous les deux en vie, ils s'affrontent. Tous les deux veulent la technologie extraterrestre pour leur propre pays, à l'exclusion de l'autre. Vassily compte sur ses marins pour le soutenir et Cort sur les investigateurs. Les aéronautes italiens se mettent du côté de celui qui a eu l'attitude la plus élégante avec eux, préférant quelqu'un qui parle l'italien.

Si nécessaire, Cort mentionne qu'il peut faire envoyer un signal à un navire américain, le *Hobby*, qui participe au sauvetage (bien qu'ignorant la mission de Cort).

La manière dont ce bras de fer se termine dépend en grande partie des investigateurs. S'ils choisissent un camp plutôt qu'un autre, le combat commence probablement. Sinon, ils peuvent effectuer un test de *Persuasion* (-10 %) (soutenu par un *roleplay* éloquent) pour faire céder chacun des hommes.

Conclusion

L'aventure se termine de l'une des deux façons suivantes : la destruction des investigateurs ou leur retour vers la civilisation. Les possibilités pour revenir à la civilisation comprennent : un trajet sur le *Krassine*, monter à bord du navire américain *Hobby*, envoyer un appel à l'aide par radio et attendre, ou tenter de piloter le vaisseau-laboratoire.

En supposant qu'ils soient en vie, les investigateurs ont réussi, non seulement une noble mission humanitaire, mais ils ont également affronté l'une des pires menaces que la Terre et Yuggoth pouvaient leur infliger et y ont survécu. Si au moins un aéronaute italien a lui-même survécu, les investigateurs peuvent ajouter 1D4+2 points au total actuel de leur Santé Mentale – malgré une adversité venant d'un autre monde, ils ont réussi à atteindre leur objectif.

RUISE Nº 7

FROM TILBURY 10TH JU

28 DAYS

SUMMER CRUISE



SPITZBERGEN

NORTH CAPE

AND THE FIORDS

By P&O CRUISING YACHT

VECTIS 6,000 TONS
6,000 H.P.

OFFICES { Northumberland Avenue, W.C. / 112, Leadenhall Street, E.C. } LONDON.

Investigateurs pré-tirés

Universitaire

Occupation Universitaire
Profession Chercheur en physique théorique
Personnalité Flegmatique
Âge 33 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de magie	13
Points de vie	13
Santé Mentale	65
Aplomb	0

Cercles d'influences :
• Universitaires, culturel, business

Compétences

Connaissance

Langue maternelle : anglais	99 %
Langues : latin	31 %
Langues : norvégien	31 %
Sciences formelles : astronomie	21 %
Sciences formelles : chimie	71 %
Sciences formelles : physique	91 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Sciences occultes	20 %

Savoir-Faire

Métier : électricité	50 %

Sensorielles

Bibliothèque	55 %
Psychologie	25 %

Influence

Crédit	65 %
Persuasion	55 %

Action

Armes à feu : armes de poing	20 %
Athlétisme	26 %
Conduite	60 %
Corps à corps : bagarre	50 %

Équipement
• Notes de recherche

Histoire
Vous rendiez visite à des collègues chercheurs à Oslo, en Norvège, lorsqu'un homme vous a approché en exhibant une pièce d'identité du Département d'État américain. Il vous a dit avoir un travail pour vous si vous vouliez servir votre pays, et qu'il fallait demander Raymond Cort à l'ambassade des États-Unis.
Cort vous a sollicité pour faire partie, en tant que spécialiste, d'une expédition envoyée dans l'Arctique. Vous ne savez pas en quoi vous serez utile, mais l'argent de la subvention pour la recherche promis par le Département d'État pourrait s'avérer très utile.

Explorateur

Occupation Explorateur
Profession Explorateur de l'Arctique
Personnalité Narcissique
Âge 36 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de magie	08
Points de vie	14
Santé Mentale	40
Aplomb	0

Cercles d'influences :
• Universitaires, Musées & Instituts, Fonctionnaires

Compétences

Connaissance

Langue maternelle : norvégien	60 %
Langues : anglais	41 %
Géologie	41 %
Histoire naturelle	30 %

Savoir-Faire

Premiers soins	50 %

Sensorielles

Écouter	45 %
Orientation	70 %
Pister	40 %

Action

Armes à feu : armes d'épaule	25 %
Armes à feu : armes de poing	20 %
Athlétisme	65 %
Corps à corps : bagarre	70 %
Piloter	31 %

Équipement
• Vêtements polaires

Histoire
En tant qu'explorateur de l'Arctique amateur, vous avez longtemps été un grand admirateur des aventures de Roald Amundsen. Lorsque des bruits ont couru sur sa disparition alors qu'il était à la recherche de l'équipage de l'Italia, vous avez cru que le ciel vous tombait sur la tête.
Mais maintenant, cet Américain vous a demandé vous joindre à sa mission de sauvetage. C'est sûrement une chance pour vous de suivre les traces de votre idole – non, de réussir là où il a échoué !

Médecin

Occupation Médecin
Profession Médecin de terrain
Personnalité Sanguin
Âge 27 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de magie	12
Points de vie	10
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influences :
• Santé, Notables, Anarchistes

Compétences

Connaissance

Langue maternelle : anglais	75 %
Langues : latin	61 %
Biologie	31 %
Pharmacologie	31 %
Anthropologie	51 %

Savoir-Faire

Médecine	75 %
Premiers soins	80 %

Sensorielles

Écouter	40 %
Psychologie	65 %
Trouver Objet Caché	40 %

Action

Armes à feu : armes de poing	40 %
Athlétisme	18 %
Corps à corps : bagarre	50 %
Piloter	31 %

Équipement
• Vêtements polaires

Histoire
Une fois la Grande Guerre finie, vous vous êtes retrouvé dans l'impossibilité de rentrer chez vous. Vous aimez à dire que c'est parce que vous n'aimez pas ce que sont devenus les États-Unis depuis lors, mais ce n'est pas l'entière vérité. En fait, il n'y a pas d'aventure là-bas, mais beaucoup dans les régions sauvages.
Vous vous êtes fait un nom comme excellent médecin d'expédition, n'ayant pas peur de vous salir ou de vous mettre en danger. C'est probablement la raison pour laquelle ce Cort vous veut pour sa mission de sauvetage.

Universitaire

Occupation Universitaire
Profession Ingénieur
Personnalité Jovial
Âge 30 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

AP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de magie	11
Points de vie	13
Santé Mentale	55
Aplomb	0

Cercles d'influences :
• Universitaires, Culturel, Business

Compétences

Connaissance

Langue maternelle : anglais	70 %
Langues : allemand	31 %
Sciences de la terre : géologie	41 %
Sciences formelles : chimie	41 %

Savoir-Faire

Métier : électricité	70 %
Métier : mécanique	70 %

Sensorielles

Trouver Objet Caché	55 %

Action

Armes à feu : armes de poing	20 %
Athlétisme	60 %
Conduite	71 %
Arts martiaux (lutte)	55 %
Corps à corps : bagarre	70 %

Équipement
• Lampe de poche avec batterie

Histoire
Ayant grandi à Bakersfield, en Californie, vous vous êtes assez rapidement habitué aux tours de forage. Après un certain temps, travailler dans l'équipe d'une compagnie pétrolière était tout simplement logique. Comme il s'est avéré par la suite, vous aviez le chic pour comprendre comment fonctionnent les choses et vous avez changé cela en votre vrai travail.
Jusqu'à hier, vous étiez en contrat pour aider les Allemands à exploiter leurs champs du Nord. Vous avez eu alors un appel de M. Cort qui vous a offert une prime importante pour l'accompagner pendant quelques jours. Qui refuserait cela ?



Mes chers collègues,

Si vous lisez ceci, pardonnez mon absence. J'avais espéré vous attendre à votre arrivée à Iquitos, mais j'ai fait la découverte la plus extraordinaire qui soit ! J'ai appris l'emplacement exact du Trésor de Llanganatis. Il se trouve à peu près à l'endroit que je pensais, dans la jungle en direction du Nord-Est, mais je connais maintenant le site précis des ruines.

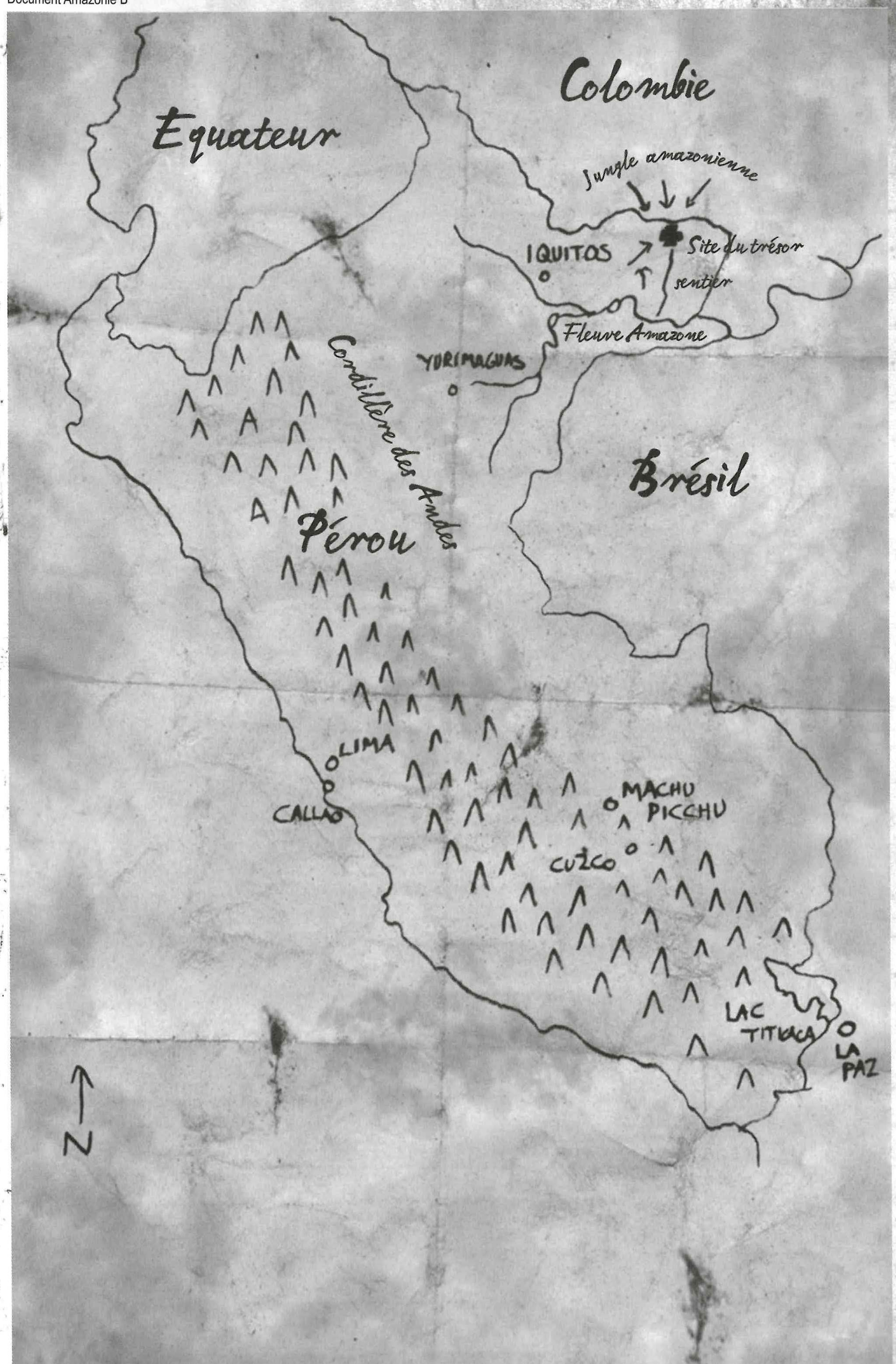
Bien des chercheurs ont essayé de décrypter le derrotero de Valverde, un curieux document censé révéler l'emplacement du trésor. Je sais que j'ai passé de longues nuits plongé dans ce texte, à essayer de le comprendre. Toutefois, par hasard, je suis entré en possession du document original. Lorsqu'on le tient devant la lumière d'une bougie, une inscription apparaît, dissimulée avec une encre invisible ! Elle m'a livré l'emplacement et désigné une carte (elle évoquait également des bêtes serpents, mais ce n'est que folie superstitieuse, de cela je suis certain) ! Une copie de la carte devrait se trouver avec la présente note.

Inutile de dire que ceux d'entre nous déjà présents avons immédiatement décidé de nous rendre sur le site. Nous espérons pouvoir vous attendre lorsque vous arriverez, avec d'excellentes nouvelles et peut-être un trésor à examiner ! Si ce n'est pas le cas, ne craignez rien ; recherchez plutôt notre guide, un homme appelé Ramón Rojo, près des docks. Il vous attendra et vous conduira jusqu'aux ruines pour nous rejoindre, moi et le reste de l'expédition !

J'ai hâte de vous revoir !

Prof. Duncan Edwards

Document Amazonie A



Colombie
Equateur
Jungle amazonienne
IQUITOS
Site du trésor
sentier
Fleuve Amazone
YURIMAGUAS
Cordillère des Andes
Brésil
Pérou
LIMA
CALLAO
MACHU PICCHU
CUZCO
LAC TITICACA
LA PAZ
N

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Padang, Sumatra ouest 27 août 1928

Venez vite
Merci !

Hrost

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Document Sumatra A

Mont Merapi
Train pour rejoindre Kota Baru
Prendre plein Est
à travers la jungle
Quatre-cinq heures
jusqu'au sommet

Document Sumatra B

MAINE, FRIDAY MORNIN

AVIS DE DÉCÈS

Springfield — Le célèbre explorateur et anthropologue Samuel J. Avery a été retrouvé mort hier après-midi. L'enquête est en cours, mais des sources indiquent que son dévès a été jugé comme un accident, le résultat apparent d'une chute ou d'un saut de la fenêtre de sa chambre du deuxième étage.
Après un long séjour dans les montagnes du Tibet, Avery était revenu aux États-Unis en mauvaise santé et, après un bref séjour à l'hôpital de l'État de Buffalo, était retourné dans la maison de son enfance pour y effectuer sa convalescence.
John et Sarah Avery sont rentrés chez eux après un dîner de collecte de fonds à Hartford et ont découvert le corps sans vie de leur fils.

Document Tibet B
Extrait d'article de journal

Cher monsieur,

Votre nom a surgi à plusieurs reprises au cours de conversations avec des membres de la Société comme une personne savante ayant un intérêt pour l'insolite. Je vous écris pour vous faire part d'un incident curieux et plutôt inquiétant que vous pourriez trouver intéressant.

La région entourant Ginjeste, le minuscule village tibétain dont j'ai fait dorénavant ma demeure, n'est pas étranger aux bizarreries. J'ai personnellement été témoin des possibilités incroyables de l'esprit sur la matière, y compris de la pratique du lun-gum, dans laquelle les moines courent sur de longues distances sans fatigue manifeste. Les montagnes environnantes, si l'on en croit les récits, abritent toutes sortes de bêtes fantastiques. Certains de ces contes ne sont certes que de simples mythes, facilement rejetés par des Occidentaux de bonne famille ou des personnes d'éducation – mais je ne tire aucune conclusion au sujet des autres.

On a longtemps dit que le lointain Himalaya était le repaire des Migö ou « hommes sauvages » – des créatures bipèdes d'un naturel sauvage. Les anciens de la région, de qui j'ai réussi à me faire adopter, évoquent également des entités rarement aperçues qui laissent derrière elles des empreintes griffues et parlent dans les hauteurs dans une épouvantable langue bourdonnante.

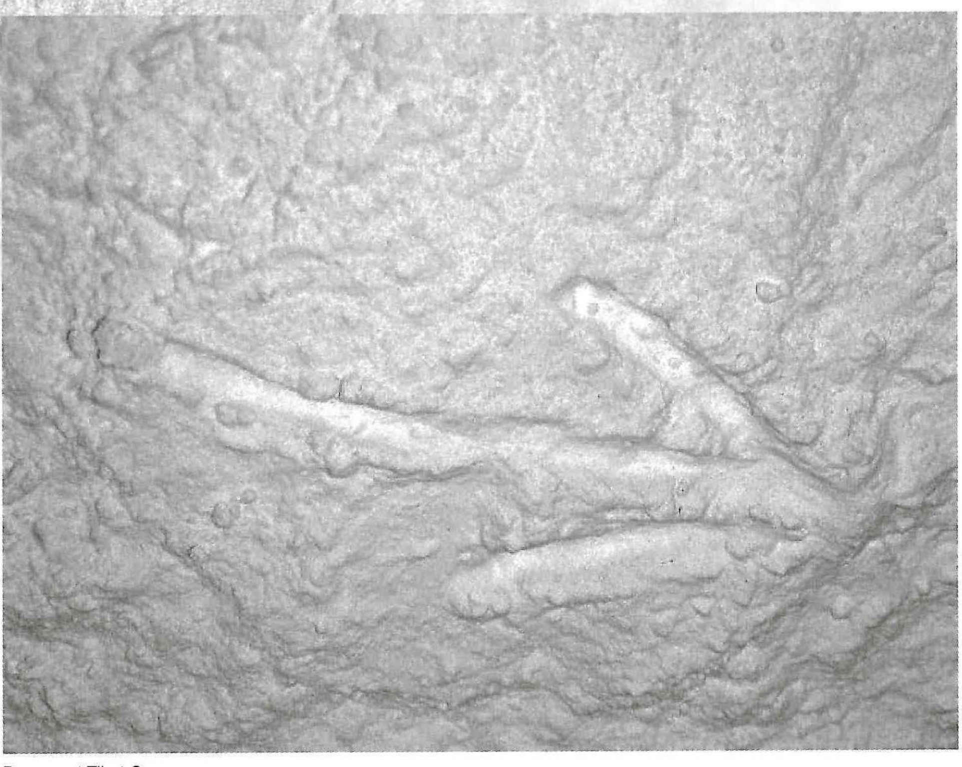
Récemment, un incident a mis ces mythes devant moi. Trois hommes avaient voyagé jusqu'au monastère Shukpa tout proche, mais tardaient à revenir. Un jour plus tard, un villageois les a découverts sur la route et s'est enfuit à toute jambes vers Ginjeste pour obtenir de l'aide. Deux des hommes étaient morts, leurs corps déchiquetés comme par les griffes d'un ours, et l'autre était indemne, mais bredouillait de manière incohérente et avait apparemment perdu la raison. Plus effrayant encore, le membre survivant du groupe avait maintenant une tignasse blanche, là où auparavant ses cheveux étaient tout à fait noirs.

Le survivant avait été rendu fou par l'expérience qui s'était abattue sur ces infortunés, et mes tentatives pour lui parler restèrent vaines. La manière dont les autres ont été déchiquetés me dissuade de penser que le survivant ait pu assassiner ses camarades – aucun homme ne pourrait infliger les blessures graves que l'on peut voir.

J'envisage de retourner dès demain à Shukpa pour y reprendre mes travaux et j'espère pouvoir à nouveau questionner les moines érudits sur les légendes locales, dans l'espoir de percer ce mystère. En tant que camarade de l'insolite, j'apprécierais grandement l'apport de vos lumières sur cette affaire. J'espère pouvoir fournir prochainement certaines réponses aux habitants effrayés.

Veuillez agréer, cher collègue, l'expression de ma très haute considération,

Samuel J. Avery



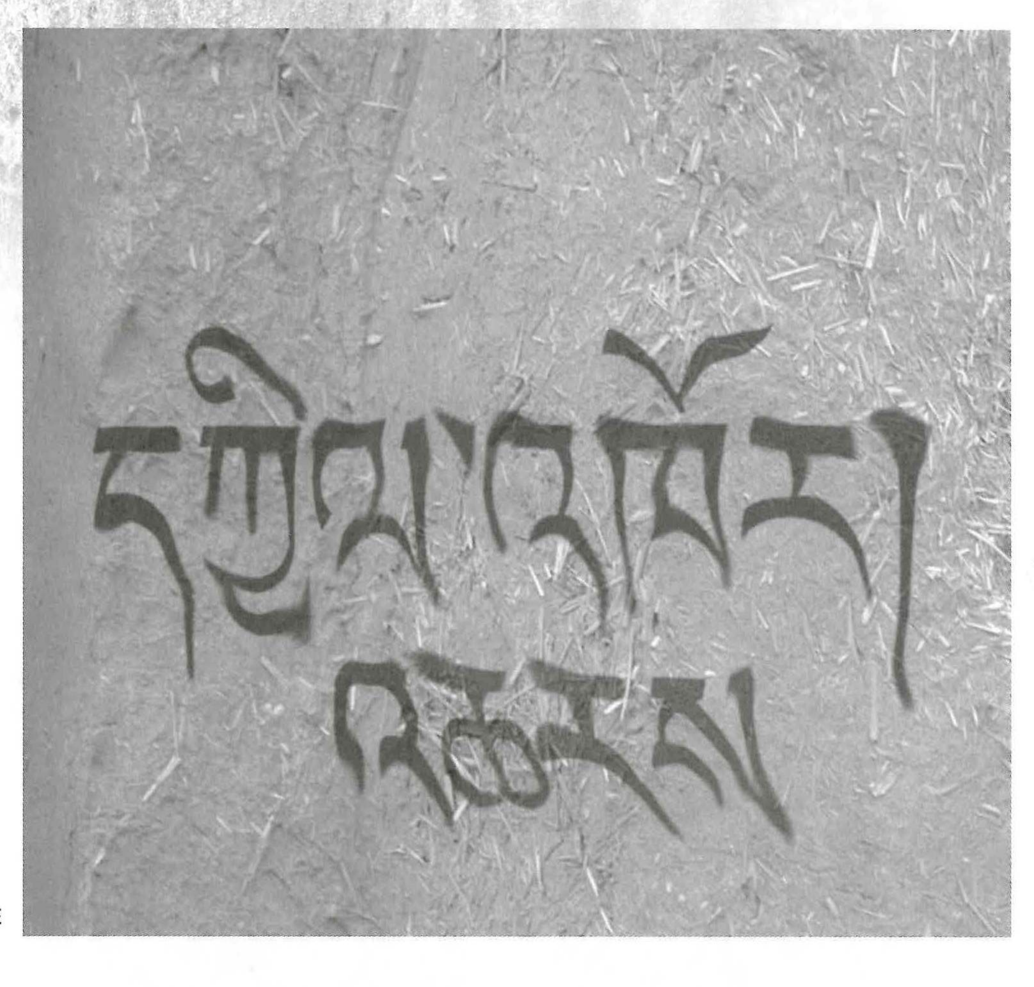
Document Tibet C

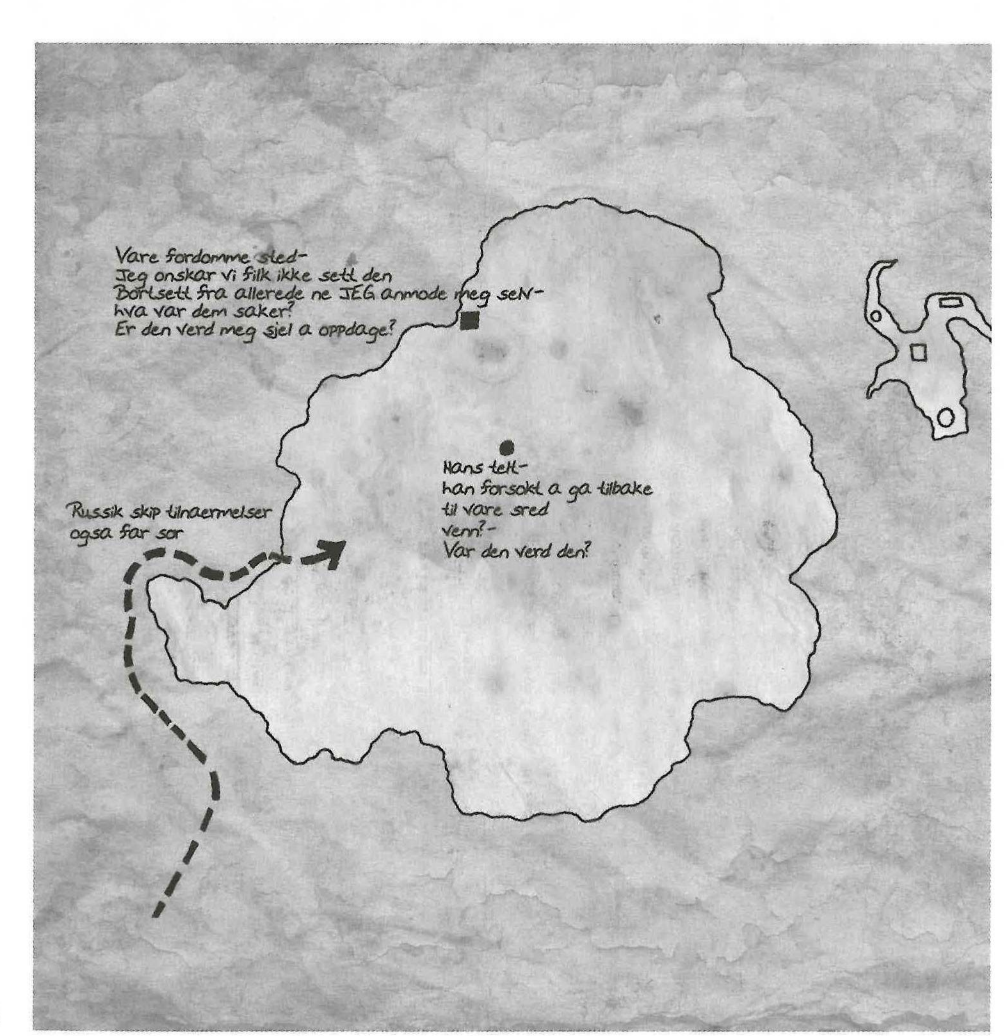


Document Tibet D

Document Tibet F




Document Tibet E



Document Yuggoth A

Les Horreurs venues de Yuggoth & autres Contes

1920

Il existe de par le monde des contrées inhospitalières où l'homme n'est pas le bienvenu ; des endroits reculés où ce n'est pas lui qui domine l'environnement ; des territoires interdits où il est un intrus, une proie, voire un trophée.

Le recueil, *Les horreurs venues de Yuggoth et autres contes*, regroupe quatre scénarios dans ces régions lointaines qu'il faut absolument éviter. Ces aventures sont des avertissements. Découvrez ce qu'il adviendra aux investigateurs qui braveraient les interdits :

- **Les abominations d'Amazonie.** Au cœur de la jungle, les mystérieux Hommes Serpents retiennent captifs les membres d'une expédition. En revenant aux origines de la civilisation inca, les investigateurs ne risquent-ils pas la colère de Minhocão ?
- **Les feux de Sumatra.** Les investigateurs s'éveillent enchaînés dans une caverne de Sumatra. Pour quelle raison n'ont-ils aucun souvenir de leur capture et que font-ils ici ?
- **Terreur sur le toit du monde.** Dans un village tibétain une entité maléfique attend l'achèvement d'un terrifiant mandala, qui grandit grâce à la frayeur qu'il inspire auprès des habitants. Peut-on s'opposer aux légendes de ce pays ?
- **Les Horreurs venues de Yuggoth.** En 1928, l'Italia de Nobile s'écrase dans les glaces de Norvège. En lui portant secours, l'avion des investigateurs se perd à son tour dans la tourmente. Tragique accident ou manœuvre de défense d'horreurs venues d'ailleurs ?

Inédites en français, ces quatre histoires pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* proposent des personnages pré-tirés pour jouer immédiatement. Vous pouvez choisir de jouer ces aventures de manière indépendante ou les inclure dans vos propres campagnes. Mais attention, les rares individus à s'être approchés de ces régions recommandent fortement de ne pas s'y rendre.

Prix public conseillé 27 €

ISBN : 978-2-917994-43-6









WWW.SANS-DETOUR.COM

